게임 명인이 선택한 신세대 게임 전문지

The 수퍼패미컴
비프 메가드라이브

SOFT BANK 기사제휴

게임챔프

창간호

92/12

CD포함 임시특별정가
5,800원 한정판매

창간기념 스페셜 기획/
게임 매니아의 행동패턴

■ 기종별 베스트 신작/
■ 용호의 권 ■ 은하영웅전설 ■ 스내처
■ 중장기병 발켄 ■ 나이트건담이야기III
■ 초시공요새 마크로스 ■ 진·여신전생

창간 특별취재/
「닌텐도사, 단독 인터뷰」

특보/수퍼겜보이3대 빅소프트
1. 랜드스토커~황제의 보물
2. 소닉II
3. 삼국지III

● 인기「게임·만화 배경음악 CD」한정 1만개 증정

창간 특별부록
●「행운 대잔치 300명 무료 호화 상품」티켓 대증정
● 게임 명인이 추천한 100P「베스트 완전 공략집」
● 일본연수/게임「시나리오 공모전 참가 가이드북」



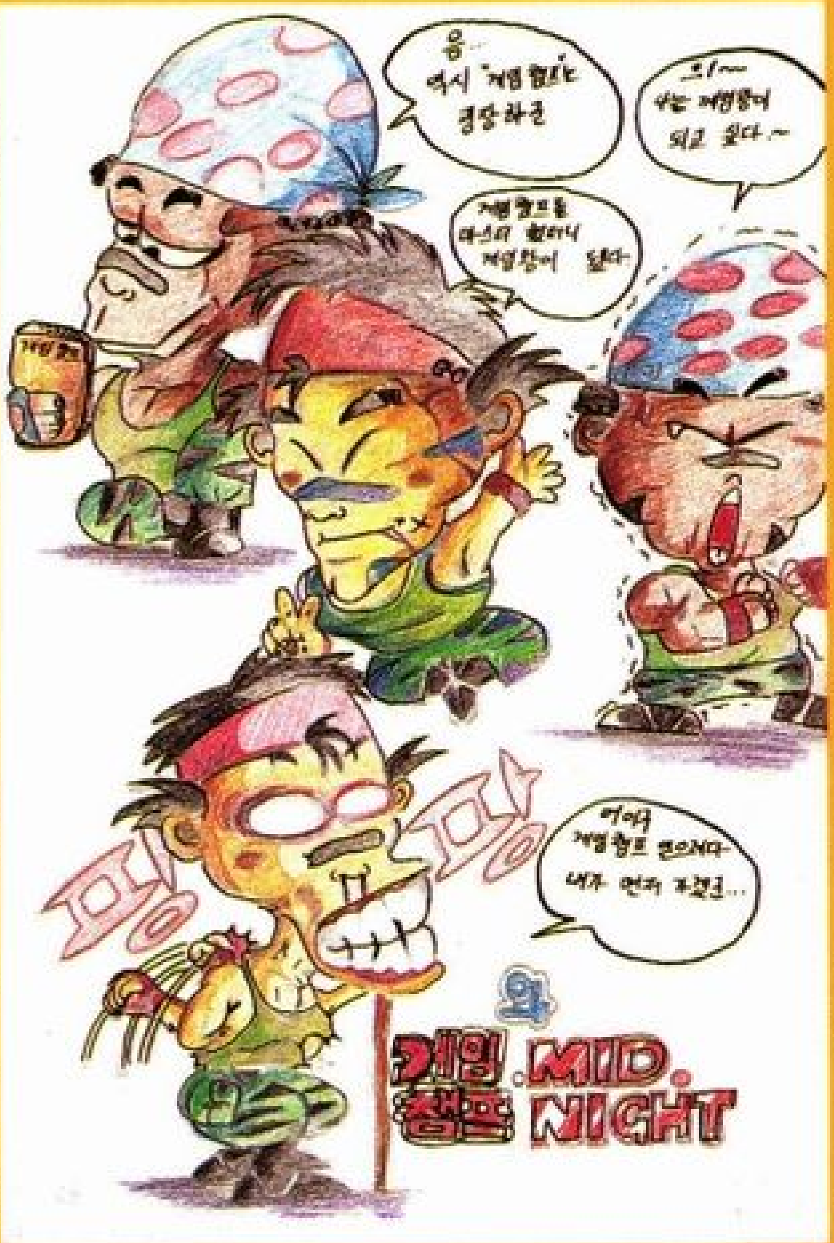
★ 게임 챔프 회원 명단 100명 발표.

★ 발매이후 최초공개!! 드래퀘V 엔딩이후 등장하는 비밀 스테이지!

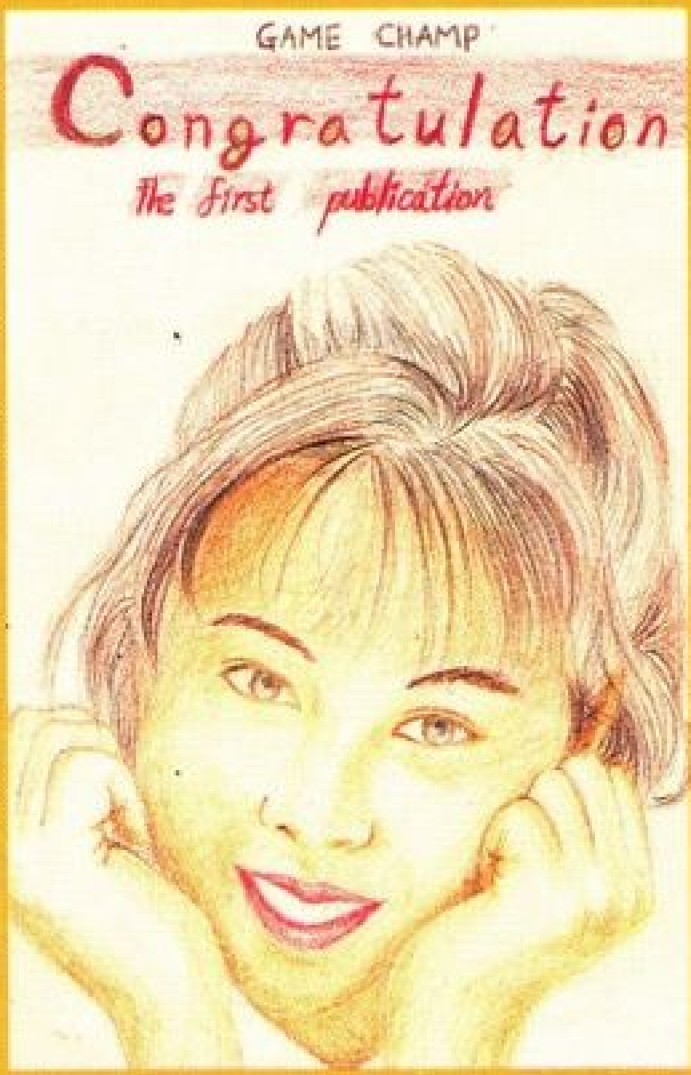

게 … 임 … 챔 … 프
…의, 창간을 축하드립니다.
아울러, (주)제우미디어 의 발전을 기원합니다……


게임챔프
창간을 축하 합니다!
이야호!


SeoTaiji & Boys
VS
GAME CHAMP
창간을 축하합니다. 이순간을 기다려 왔어요……
서태지
결코 기다려 지지 않을수가 없다요!
이주노
양현석
환상속에 게임챔프가 있다~!


게임챔프 MID NIGHT

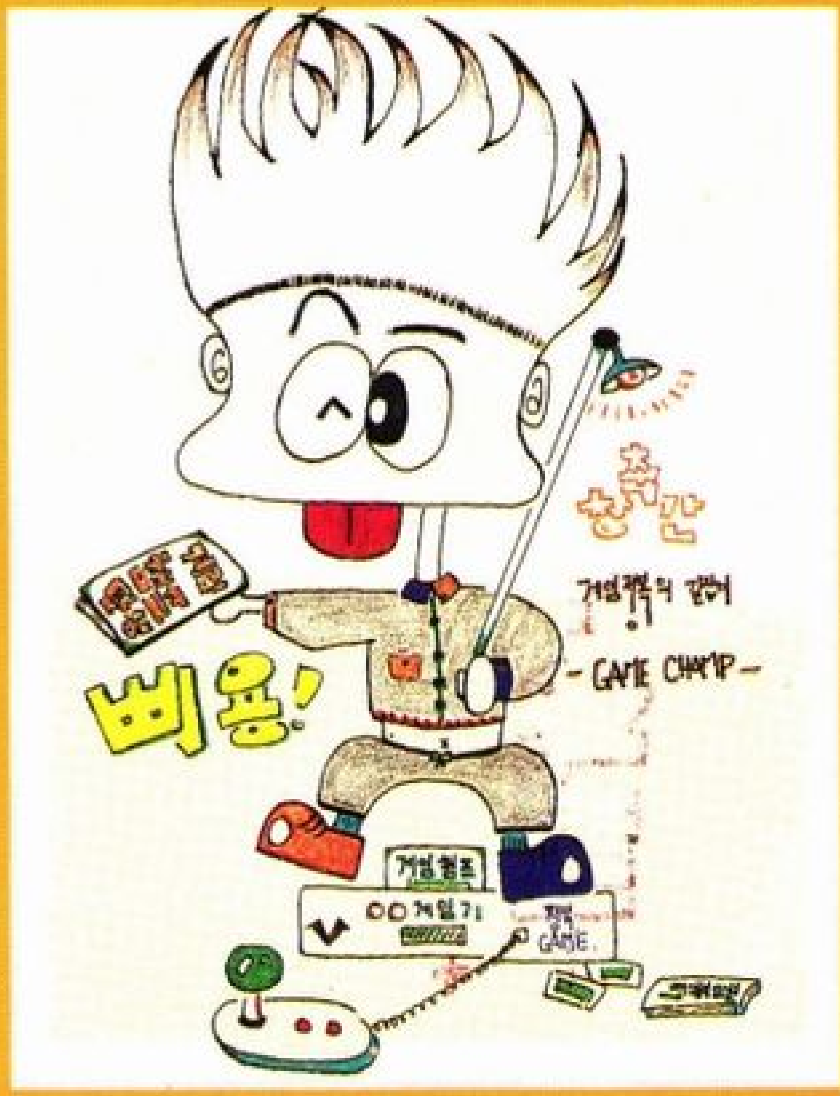

우와!!! ~
GAME · CHAMP


GAME CHAMP
Congratulation
the first publication


너 아직 모르니? 신세대를 위한 게임 전문지가 나왔다는 사실 그 이름은 바로 게임챔프


과연미


안녕하세요!
게임챔프의 탄생을 축하합니다.
지금까지 보지 못했던 게임 전문지를 만나게 되어 기쁘고 멋지고 흥미있는 세계를 부탁합니다.
힘써주신 분들께 감사합니다.
우리에게 게임을 일깨워줄 게임챔프
CAME


삐융!
- GAME CHAMP -


42게임 내장형
체신부공인 전자파장해방지 합격품
EMI(B)
1992 GOOD DESIGN
HAITAI
HAITAI
■희망소비자가격
₩ 139,000
(원격조종기 포함)
■문의처 : 해태 어린이문화사업부 TEL 678-5058
■슈퍼콤 판매처 : 전국유명백화점, 완구점, 컴퓨터점, 가전대리점 • 부산직매소(92-8711~4)
• 광주직매소(571-2316~8) • 대전직매소(627-0207) • 서울취급점 : 천지상사(702-3447) • 부산특약점 : 우리들완구(464-2387)
• 광주특약점 : 무등종합완구(526-5161) • 대구특약점 : 621-0031 • 대전취급점 : 평화완구(256-0652) • 제주특약점 : 게임토피아(58-0815)



■ 게임엔진은 아주 특별해요

- 가격이 참 싸요. (가격혁신)
- 화면이 꼭 진짜 같아요. (선명한 그래픽)
- 소리가 힘차고 멋있어요. (뛰어난 효과음)
- 고장이 전혀 나지 않아요. (100% 품질보장+평생 A/S)
- 디자인이 근사해요. (세련된 인체공학적 디자인)
- 예쁜 가방이 있어 정리와 보관이 편해요.

■ 구입문의 전국 유명백화점, 쇼핑센타, 가전대리점, 게임기취급점.

(주) 코스모테크

서울시 용산구 한강로 3가 16-49
삼구빌딩(한강전자오피스텔 1113호)
TEL : (02) 705-0715~7, FAX : (02) 705-0729

「씨엔피」가 추천하는 불후의 베스트 게임시리즈

역사 시뮬레이션의 3대 걸작 시판

－고에이사의 최고 인기 RPG 게임－

역사 시뮬레이션의 최고 3대 걸작!

「랑펠로」, 「수호전」, 「유신의 난」한글 메뉴얼 내장

랑펠로

랑펠로란 프랑스어로 황제라는 의미이다. 그러나 프랑스 역사상 황제는 오직 나폴레옹 1세 밖에 없었다.
프랑스 혁명후 격동의 유럽 대륙을 배경으로한 역사 시뮬레이션 게임으로 당신은 희대의 영웅 나폴레옹이 되어 프랑스를 위기에서 구해내고 전 유럽의 통일을 이루어야 한다.
보병, 포병, 기병 등 군사의 선택으로 당신은 실전을 방불케하는 박진감 넘치는 게임을 즐길수 있다.

* 유럽 전 46개 도시 통일
* 절대 포로가 되어서는 안된다!
* 황제의 즐거움을 만끽할 수 있는 유익한 역사 시뮬레이션 게임

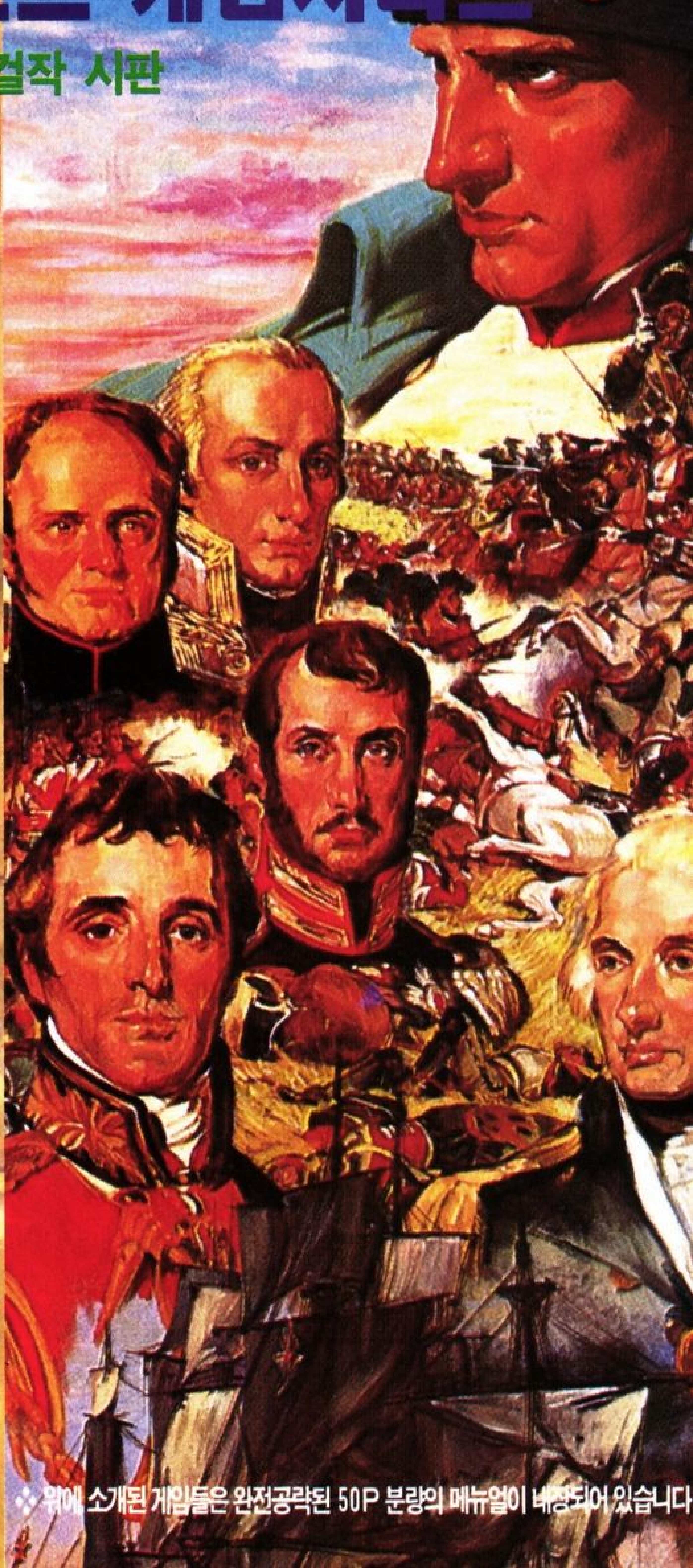


수호전

때는 약 800년전, 12세기 송나라시대를 배경으로 '고구'라는 부패 정치가를 타도하기위해 양산박을 중심으로 모인 개성이 뚜렷한 108명의 영웅들이 광활한 중국대륙을 무대로 펼쳐지는 대전략 시뮬레이션 게임의 베스트 셀러. 중국 대역사의 진수인 이 게임은 플레이어가 통치자와 백성의 마음을 사로 잡을 수 있는 인기도를 올리는데 승패가 달려 있다.

* 최대 7명까지 동시 게임 가능
* 등장인물 총 255명
* 고도의 전략 전술 비법 구사 가능





❖ 위에 소개된 게임들은 완전공략된 50P 분량의 메뉴얼이 내장되어 있습니다



유신의 난

시시 각각 변하는 상황속에서 자신이 이야기속의 주인공이 되어 자신의 활동 영역을 성장시켜나가는 대역사 드라마!
플레이할때마다 전혀 새로운 전개 상황이 나타나며 매순간 흥미 진진한 시뮬레이션 게임의 진수!

* 일본 전국을 돌며 각양각색의 신분을 가진 사람과 접촉, 자신의 편을 만들거나 그것이 안될시는 침공해서 상대방을 멸망시켜야 한다.
* 상대방을 설득하는 기술이 게임의 비법
* 8개의 시장에서 정보를 잘모아야 한다.



패밀리 게임 「명작 시리즈」 특별할인 판매!!!

드래곤퀘스트 II
드래곤퀘스트 III
드래곤퀘스트 IV
고해몽 외전 I
고해몽 외전 II
스페이스 워리어 I (화이널 환타지스타)
스페이스 워리어 II
스페이스 워리어 III
천지를 먹다 II
삼국지 III
전국 쟁패전
드래곤볼 Z II
드래곤볼 Z III
징기스칸
록 맨 5
3합(삼국지 II, 드래곤퀘스트 III, IV)

주식 회사 씨엔피
서울 성동구 금호동 4가 990-29(세보 빌딩)
TEL : (02)298-3311 (대)FAX : (02)298-0010
매장게임하우스
서울 용산구 한강로 2가 15-2 나진상가 18동 2층 가열 249-20호

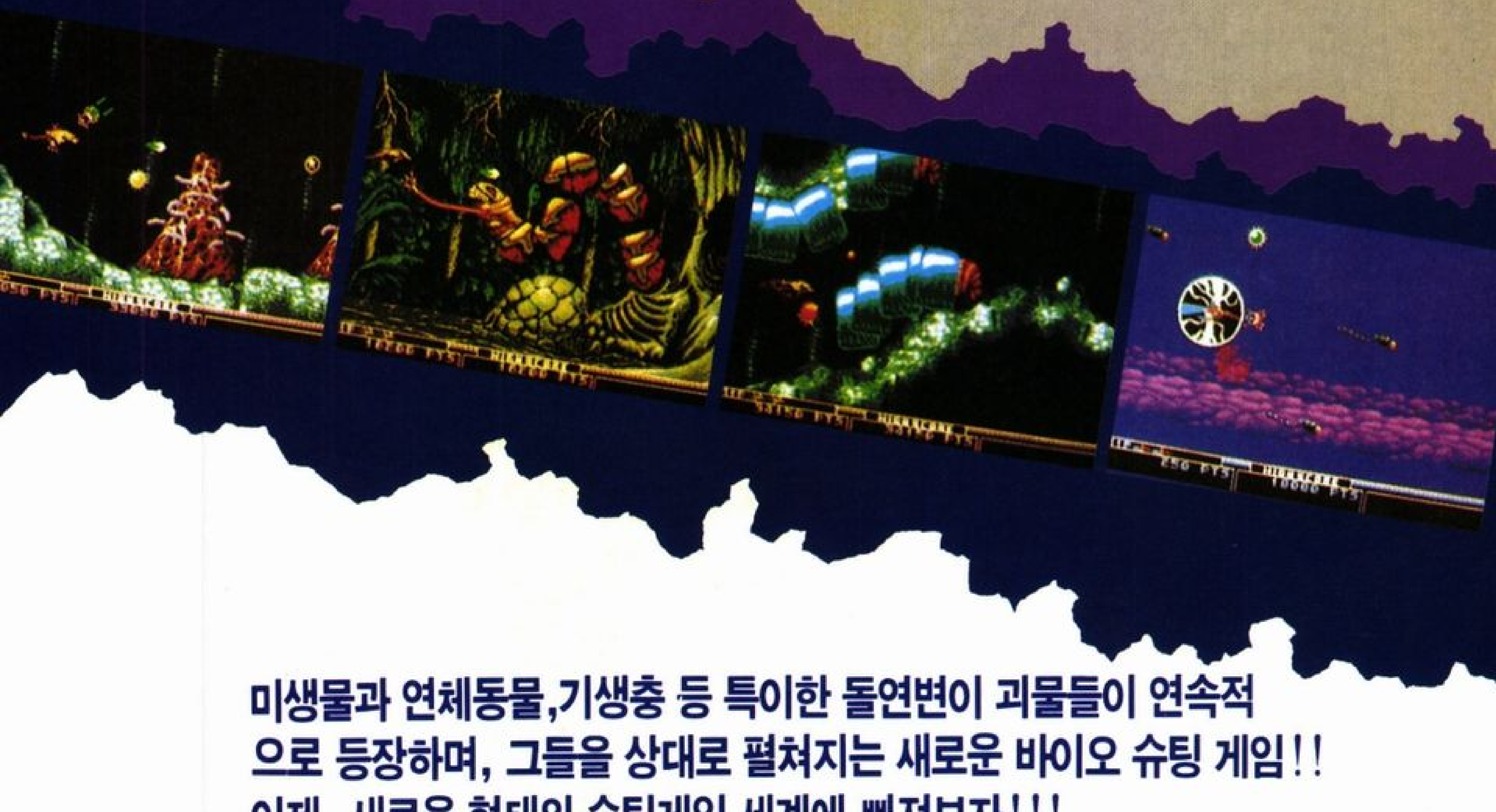
SAMSUNG Electronics

삼성수퍼 알라딘보이용 소프트웨어

유전공학으로 생성된 기이한 돌연변이를 물리쳐라!

CRYING

크라잉



미생물과 연체동물, 기생충 등 특이한 돌연변이 괴물들이 연속적으로 등장하며, 그들을 상대로 펼쳐지는 새로운 바이오 슈팅 게임!! 이제, 새로운 형태의 슈팅게임 세계에 빠져보자!!!

오락성을 추구한 본격적인 슈팅 게임!

슈팅게임의 전형적인 가로 스크롤 형태로 더욱 재미있게 오락성을 추가했다.

생동감 넘치는 그래픽! 상쾌한 파괴감!!

징그럽게 생긴 돌연변이들을 물리침으로써 더욱 리얼한 통쾌감을 느낄 수 있다.

눈에 확 띄는 게임 시스템 그리고 전략성!

4종류의 전투기들은 모두 제 나름대로의 개성이 있는 생물체 병기이다. 선택한 전투기에 따라 전략 방법도 달라지므로 더욱 다양하게 게임을 펼칠 수 있다.



수퍼알라딘보이용, 8M, 1~2인용, 슈팅 게임　10월말 발매예정

제품문의

■ **삼성전자 게임사업팀** : 서울 강남구 삼성동 대운빌딩 TEL : 559－2182～4

■ **삼성 알라딘보이 총판점** : ●(주)하이콤 795－5765 ●(주)씨에코 715－3131 ●호키포기 716－8808 ●게임랜드 712－3682 ●슈퍼게임 713－4374 ●게임라인 713－7033 ●(대구)게임랜드 (053)421－5234

■ **구입문의** : 전국 유명백화점, 쇼핑센터, 삼성 가전대리점, 삼성 컴퓨터 전문점 및 삼성전자 가전 서비스 센터내 자재실



SAMSUNG
Electronics
삼성수퍼 알라딘보이용 소프트웨어
11월 21일
전세계
동시 발매
● 소닉의 단짝이 등장.
● 2인동시 플레이 가능.
● 게임은 두가지 모드로.
● 새로운 테크닉도 등장!
● 더욱 풍부해진 게임내용!!
SONIC 2
THE HEDGEHOG
바람돌이 소닉 2
전기종 동시 발매
수퍼알라딘보이용, 8M, 1~2인용, 액션게임
제품문의
■ 삼성전자 게임 사업팀 : 서울강남구 삼성동 대윤빌딩 TEL : 559-2182~4
■ (주)하이콤 : (본사)서울 용산구 한남동 665-4 TEL. 795-5765(용산영업소) 용산선인상가 21동 1층 1호 TEL : 703-5004
■ 삼성 알라딘보이 총판점 : ●(주)하이콤 795-5765 ●(주)씨에코 715-3131 ●호키포기 716-8808 ●게임랜드 712-3682 ●슈퍼게임 713-4374 ●게임라인 713-7033 ●(대구)게임랜드 (053)421-5234
■ 구입문의 : 전국 유명백화점, 쇼핑센터, 삼성 가전대리점, 삼성 컴퓨터 전문점 및 삼성전자 가전 서비스 센터내 지재실

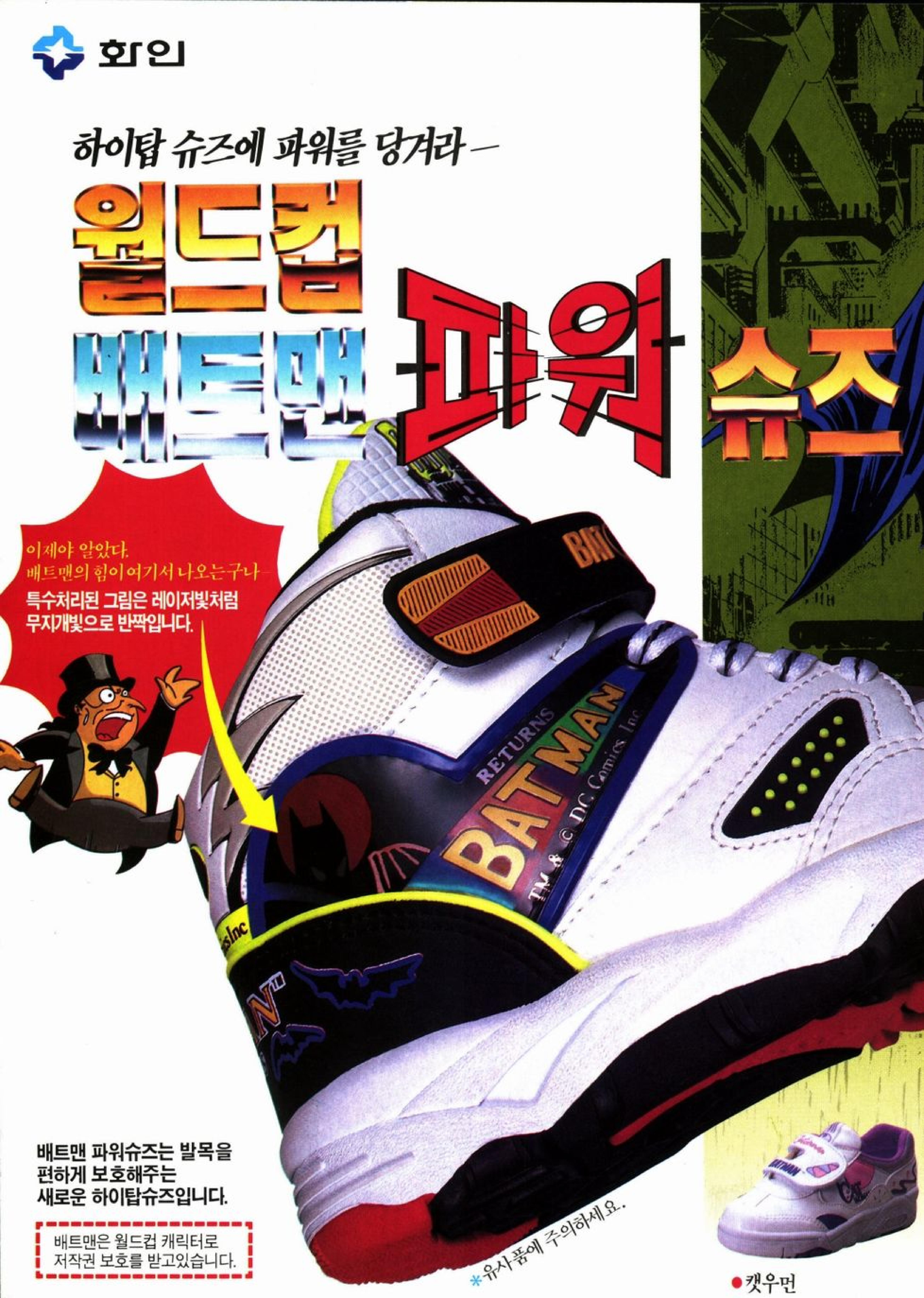
게임챔프

1992.12 창간호

목 차



세계로 뻗는 '게임한국'을 꿈꾸는
위대한 '게임챔프'의 주역들.


화인
하이탑 슈즈에 파워를 당겨라—
월드컵
배트맨 파워 슈즈
이제야 알았다.
배트맨의 힘이 여기서 나오는구나—
특수처리된 그림은 레이저빛처럼
무지개빛으로 반짝입니다.
RETURNS
BATMAN
배트맨 파워슈즈는 발목을
편하게 보호해주는
새로운 하이탑슈즈입니다.
배트맨은 월드컵 캐릭터로
저작권 보호를 받고있습니다.
*유사품에 주의하세요.
●캣우먼



● 배트맨 레이저 ● 배트맨 파워 ● 캣우먼 하이탑

TV광고 하이라이트

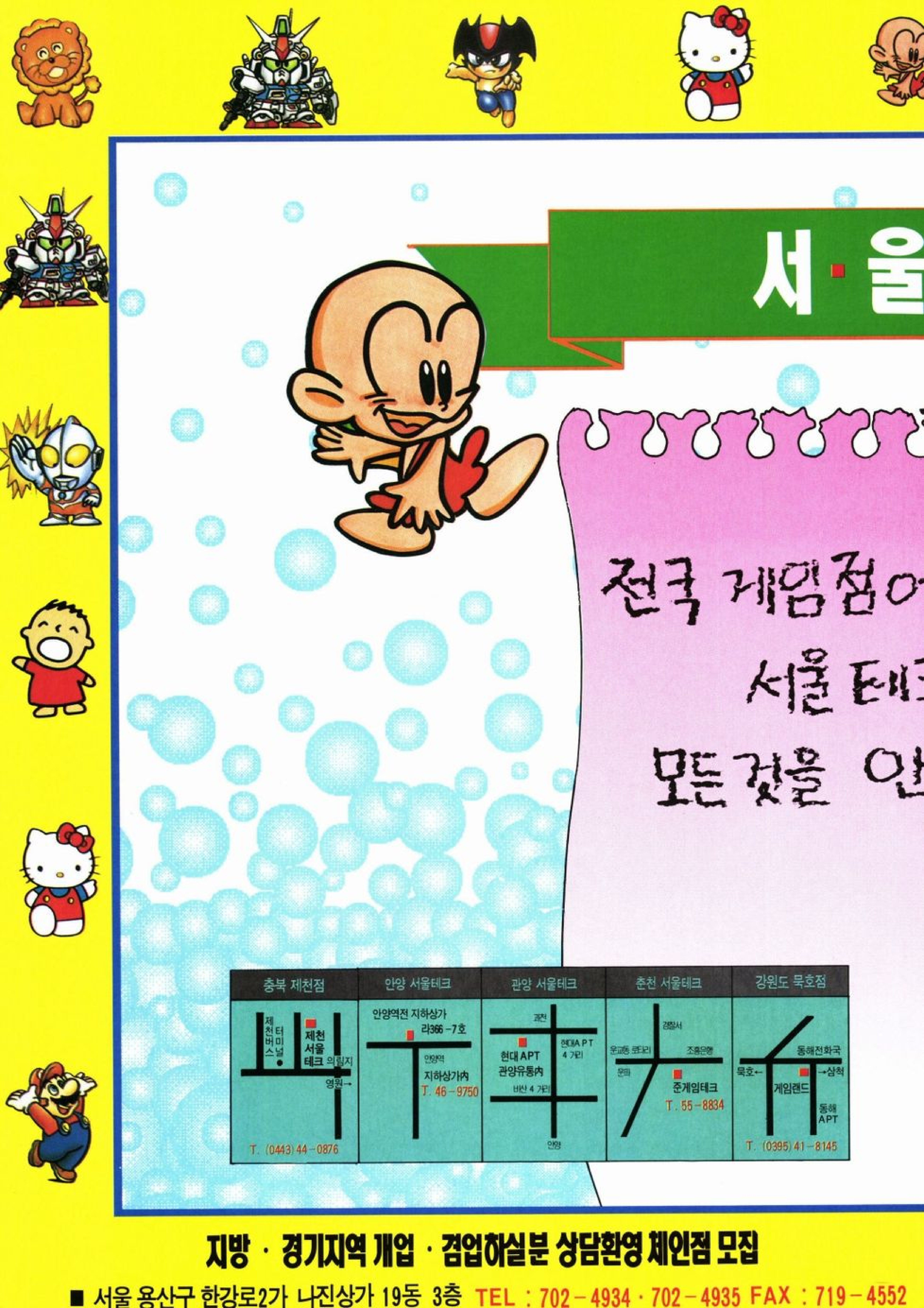








W 월드컵



서·울
전국 게임점에
서울 테
모든것을 안
충북 제천점
제천버스터미널
제천 서울 테크
의림지
영원→
T. (0443) 44－0876
안양 서울테크
안양역전 지하상가
라366－7호
안양역
지하상가內
T. 46－9750
관양 서울테크
과천
현대APT 4거리
현대 APT
관양유통內
비산 4 거리
안양
춘천 서울테크
경찰서
운교동 로타리
조흥은행
준게임테크
T. 55－8834
강원도 묵호점
동해전화국
묵호←
→삼척
게임랜드
동해 APT
T. (0395) 41－8145
지방 · 경기지역 개업 · 겸업하실분 상담환영 체인점 모집
■ 서울 용산구 한강로2가 나진상가 19동 3층 TEL : 702－4934 · 702－4935 FAX : 719－4552

"지금 용산에서는 화제의 「꾸러기」 행진이
시작되고 있습니다"

10월 26일 「꾸







협력점

-대구 게임랜드-

■ 주소 : 대구 직할시 중구 사일동 19-5
■ TEL : (053)421-5234



IBM PC게임게임 전문 유통점

개업 문의 및 지방업자 상담 환영
개업 전문 상담/도. 소매 전문점

♧ 동서게임채널 게임 전문 취급점
♧ SKC 취급게임 전문 대리점
지방업자 상담환영

SK

♧ 각지역별 총판 모집
♧ 개업. 겸업 취급점 모집

삼성

■소프트웨어

개업 문의 및 지방업자 상담 환영
개업 전문 상담/도. 소매 전문점

각종 게임기 롬팩도매 전문점



용산점OPEN
COAL COAL
●주소 : 용산구 한강로3가 2-8
나진상가 13동 나열 103호
TEL : 707-0507/8, FAX : 707-0509
주식회사
용산역
용산관광 터미널
주차장
지하차도
→터미널 구름다리
주차장
←서부역
국민은행 전자월드
한일가든
전자랜드
꾸러기
나진상가 13동 나열 103호
한시약국
원효대교→
TEL : 707-0507/8

챔프 정보국



하드웨어

현대전자, 슈퍼 컴보이 시판 예정

컴보이 게임기로 익히 알려진 현대전자에서 곧 일본 닌텐도(Nintendo)사와 정식계약을 체결, 근시일내 국내에 슈퍼 컴보이(닌텐도사의 슈퍼 패미컴)를 보급할 예정인 것으로 알려져 있어 귀추가 주목.

그동안 컴보이 게임기와 같은 일본 회사 제품인 슈퍼 패미컴이 보급되어 있어, 미묘한 관계지만 경쟁사인 삼성의 수퍼 겜보이와 대등관계를 유지해온 현대전자에서 이번 사업을 실현시킬 경우, 국내게임산업에 적지않은 파장과 뚜렷한 변화의 움틀거림이 예상된다. 현대전자의 슈퍼 컴보이 가격은 대략 20만원선 이하에서 결정될 듯.

현대전자의 한 관계자는 삼성전자의 수퍼 겜보이보다 앞으로 시판되는 자사의 슈퍼 컴보이가 성능이나 소프트웨어면에서 훨씬 월등하기 때문에 가격의 상향조정에 따른 경쟁력을 자신했다. 최근 수준 높은 게임기를 즐기려는 게임 매니아의 증가성향 추세에 발맞추어 뛰어난 성능과 소프트웨어가 풍부한 슈퍼 컴보이가 등장한다는 것은 국내 게임산업구조 재편성이 이루어 질 수도 있을 것이라고 관계자들은 전망했다.



『슈퍼컴보이』란 이름으로 현대전자에서 시판



슈퍼 패미컴용 게임팩

소프트

다우정보시스템, 『장군의 아들』 개발에 박차

국산 게임 『아기공룡둘리』를 개발, 신선한 바람을 일으킨 (주)다우정보시스템에서 또다른 게임 『장군의 아들』을 제작, 올 연말 시판 예정으로 되어있어 관심이 집중. 삼성 겜보이와 현대 컴보이(패밀리)용으로 제작이 진행중인데, 각각 스크롤 방식과 대전형 방식으로 동



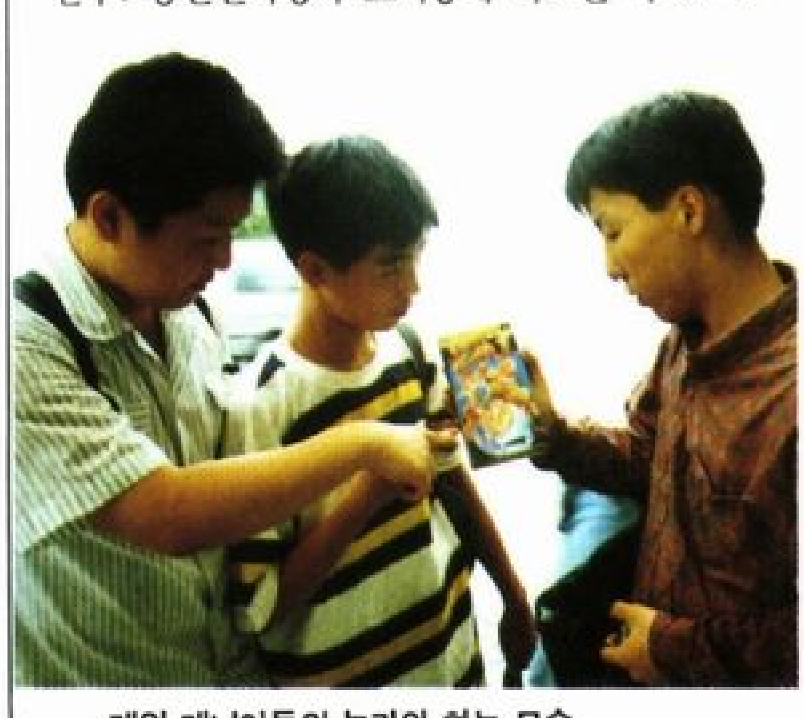
『장군의 아들』 데모화면

일한 게임명에 게임형태만을 달리한다. 4M급 액션게임으로 풍운아 김두한이 주인공. 소설작가 홍성일씨의 원작을 게임 시나리오의 짜임새 있는 구성으로 제작, 개발비만도 5,000여만원에 이르는 국산게임 『장군의 아들』은 특히 그래픽을 보강시킨 게임으로 기대된다.

스파트 뉴스

경악! 슈퍼 패미컴 불법복제 게임팩 유통

최근 대만에서 불법복제의 성역이라 여겨지던 슈퍼 패미컴용 게임에 대해서 불법 복제품을 만들어 내는 개가를(?) 이룩했다. 약 10여종에 이르는 게임을 대상으로 했는데, 대만과 국교단절 이후에도 경제적으로 친밀한 관계를 유지하는 우리나라에 신제품 보고를 않했을리 만무. 용산전자상가 소식통에 따르면 약 3~4



게임 매니아들의 놀라와 하는 모습

종의 슈퍼 패미컴용 불법복제 게임들이 국내에 다량 반입됐는데, 그 중에는 최고의 인기를 누리고 있는 게임도 포함되어 있어, 적지않은 파장이 예상되고 있다. 기존 패밀리용 게임들이 대부분 불법 복제품이지만, 그만큼 가격면에서 저렴하기 때문에 그다지 문제시 되진 않았다. 그러나 이번 복제 슈퍼 패미컴의 경우, 전혀 다른 양상으로 사태가 진행되고 있음을 간과할 수 없다. 슈퍼 패미컴 정도의 고기능 게임기를 즐기는 게임 매니아들은 기성세대의 어두운 한 단면을 날카롭게 간파, 국내 게임역사에 서로의 믿음이 상실돼버리는 돌이킬 수 없는 오점을 남기게 됐으며, 점차 성숙되어가던 슈퍼 패미컴 증가성향에 찬물을 끼얹는 참담한 형국으로 치닫게 되었다. 이번 슈퍼 패미컴 불법 복제품은 과연 고기능에 사용되는 게임팩 답게 그 완성도에 있어서 아주 뛰어난 작품이라 평가되는데(?), 불법 복제품을 많이 다뤄본 우리의 게임 매니아들에게는 역시 예외란 있을 수가 없었다. 케이스의 흐린 글씨와 그래픽의 떨어짐 등을 발견했다. 특히 게임 매니아들이 가장 경악해 하는 것은 일부 매장에서 복제품을 정품이라고 판매를 하였으며, 정품과 똑같은 가격으로 판매를 해버렸다는 것이다. 한마디의 상의도 없이…우리나라의 아저씨들이…

국내 게임산업의 어려움을 같이 느껴온 그들에게, 그동안 믿고 따라준 우리나라의 게임 매니아들에게, 이번 일은 너무나 큰 충격으로 다가선다. 돈만 벌면 뭐든지 할 수 있다는 일부 사태 관련자들은 류와 켄의 날카로운 승룡권을 피할 수 없을 것이다.

주변기기

열림기획, 게임개발장비 개발

열림기획은 최근 메가 드라이브용 게임개발 장비인 메가 메이트(MEGA-MATE)를 개발했다. 메가 메이트는 사용자가 직접 게임을 만들거나 변형(무기, 스피드, 아이템 등)해볼 수 있는 장비이다. 또한 롬팩의 내용을 컴퓨터 디스크에 백업 보관할 수 있어서, 롬팩이 없더라도 메가 메이트를 이용, 게임을 즐길 수 있다. 메가 메이트는 IBM PC뿐만 아니라 MSX에서도 사용가능한 모든 운영 프로그램을 제공하며, 설치방법도 프린터 연결단자에 접속하므로 아주 간편하다. HDD(하드디스크드라이브)가 없이도 사용 가능한 메가 메이트는 소비전력이 작은 S-RAM(램)을 장착, 안정적인 작동을 유지시켜준다.

문의 : 열림기획 ☎ 704-2038



메가 메이트

기업

다우 조이스틱 수출 호조



다우정보시스템의 16BIT 조이스틱

순수 자체 기술에 의해 아기공룡둘리 게임 소프트웨어를 개발, 게임시장에 커다란 반향을 불러일으켰던 (주)다우정보시스템이 게임 소프트웨어 개발 뿐만아니라 게임관련 주변 품목의 제작, 이에 대한 국산 게임관련 품목 수출에 박차를 가하고 있어 주목되고 있다. 올해 5월 16BIT용 조이스틱(FANTA STICK)을 개발하여 미주 및 유럽등지의 국가에 활발한 판촉 및 수출에 진력한 결과, 7월부터 내수시장의 공급물량과 함께, 50,000여개의 판매량을 이룩했다고. 국내 게임 소프트웨어 산업의 극심한 피폐속에서 올해 초부터 개발에 착수, 현재 90%정도 개발진행을 보이고 있는 「장군의 아들」 게임도 12월 쯤이면 판매가 가능하다.

기업

일본의 빅터(주)와 미국의 일렉트로닉스사가 합병회사를 설립

지난 9월 28일, 미국 일렉트로닉스 아트(EA)사와 일본의 빅터음악산업(주)이 「일렉트로닉스 아트.빅터(주)」라는 합병 회사를 일본에 설립했다. 수많은 히트 게임으로 유명한 EA사와 「던존 마스타」등 해외 게임소프트의 이식사업을 주축으로 하는 빅터사가 세계 시장 개척이라는 동일한 목표를 향해 이번의 합병회사가 설립된 것 같다. 올해 말부터 메가드라이브, IBM PC 내년에는 슈퍼 패미컴을 순차적으로 제작, 시판할 예정이라고.



회장에 취임하는 EA사의 「스티브 사리아」씨



사장에 취임하는 빅터(주)의 「혼다」씨



아케이드

빅콤, 국내 아케이드 게임의 자존심 『왕중왕』! 순조로운 개발 진행



디자인팀 박태영(26세) 『왕중왕』 개발 모습.

서울시 중구 장충동 1가 62-35 경일빌딩 603호에 위치한 (주)빅콤. 자본금 1억. 직원 14명이라는 외형상의 모습과 달리 이들은 모두 철서하게 무장된 – 국내 최초의 아케이드 게임 소프트웨어 개발이라는 사명감 – 사람들이다. 그리고 이들의 자체 기술로써 곧 완성되어질 결과에 대해 많은 사람들이 주목하고 있다. 1991년 3월부터 이듬해 2월까지 (주)빅콤의 개발요원들은 일본 유수의 아케이드 게임 개발 업체인 SNK에서 게임개발실무에 대해 연수받고, SNK의 게임제작본체인 아트박스, 하드디스크 등의 개발장비를 구입, 1992년 4월부터 본격적인 게임개발에 착수, 내년 봄쯤이면 아케이드 게임 소프트웨어 『왕중왕, 60M』를 선보이려 한다.

『왕중왕』! 태권도가 무술의 기본. 캐릭터 및 배경에 있어서 우리만의 자긍심이 한껏 돋보인다. 자유로운 대전방식, 현란한 기술, 뛰어난 그래픽 등이 스트리트 화이터II, 용호의 권 게임을 능가할 정도. 또하나, 극비에 부쳐져 있는 게임진행 방식의 획기적 시나리오 도입은... 내년 봄 『왕중왕』게임의 폭풍을 예감케 한다.

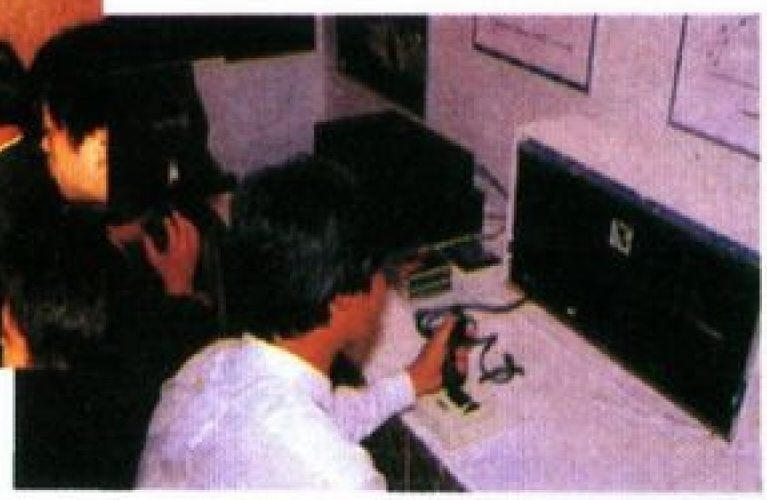
기대해보자!

아케이드 게임 캡콤(CAPCOM),「Q사운드 시스템」을 탑재한 비디오 게임 발표

지난 9월 28일, 스트리트 화이터 II 게임으로 잘알려진 게임 제작사 캡콤에서 버철사의 「Q사운드 시스템」을 비디오 게임에 탑재할 것이라고 발표. 「Q사운드 시스템」이라고 하는 것은 캐나다의 버철사가 개발한 시스템으로서 현재 미국의 TV 선전 등에서 사용되고 있다. 이 시스템은 음을 컴퓨터 처리 함으로써 입체적 음을 표현, 현장감 넘치는 사운드를 들려준다. 현재 「천지를 먹어라 II」와 「캬 디럭스」 게임에 「Q사운드 시스템」을 탑재했다고 한다.



▲「천지를 먹어라 II」 뛰어난 그래픽 뿐만 아니라 박진감 넘치는 사운드를 즐길 수 있다. 국내 게임에도 탑재되어 있지만 대부분 오리지널이 아니기 때문에 게임 본래의 사운드는 느낄 수 없다.



▲스틱 옵션도 가능해 비행 시뮬레이션 게임에서는 입체감을 더 한다.

이벤트 '92 챔피온 쉽(CHAMPION SHIP)「스트리트 화이터 II」개최 =(동경)=

얼마전 동경 국기관에서는 「스트리트 화이터 II 일본 챔피언전」이 벌어졌다. 약 5,000명 정도의 「스.화 II」 실력자들이 예선 2회전, 본선 6회전을 통해 불꽃튀는 대결을 벌였는데, 6강까지 올라온 후보들은 달심과 가일뿐. 우승한 것도 달심이었다. 이 대회에서의 초대형 멀티 스크린과 서라운드 음향은 참가자들을 압도할 정도로 빅 이벤트였다. 국내에서도 모 잡지사가 자동차를 경품으로 내걸면서까지 「스.화 II 경진대회」 개최를 추진하였는데, 결과는 처음부터 허황된 무리한 경품을 내걸고 게임 매니아들을 유혹, 불신감만을 안겨준채 회사명을 바꾸고 이미지 변신에 힘쓰고 있다고.



▲ 동경 국기관에서 열띤 대결을 펼치는 「스,화II」 실력자들.



◀ 결승전에 앞서 열렸던 코믹 「스,화II」 무대.

이벤트 일본 TV 방송 「패미컴 세계 결정전」 중계

슈퍼 패미컴의 정보 프로인 「슈퍼 마리오클럽 스페셜」(일본 TV)에서 전국의 예선 승자와 동경의 챔피언이 겨루는 패미컴 일본 결승전과 전미국 챔피언인 「제후 한센」과의 「패미컴 세계 결승전」이 특별 방송(10월 8일)됐다. 일본 TV 방송에는 정규 프로로서 게임관련정보 방송이 꽤 많은 편이지만, 이번 방송은 특별 방송으로 게임 유저들의 많은 관심을 모았다.



▲ 미국 챔피언 「제후 한센」과 일본 챔피언 「도쿠 아마군」과의 세기의 대결 장면(?)

☞대전 시작 전 미국 챔피언 「제후 한센」과의 일문 일답

– 이번 대전에 대한 각오는?

제후 : 상대방 또한 실력이 있으므로, 최선을 다할려고 합니다. 긴장은 되지 않습니다

– 미국내 슈퍼 NES(미국판 슈퍼 패미컴)의 소식은?

제후 : 친구들 사이에서도「스트리트 화이터 II」는 대 인기입니다.

– 이곳에 오기 전에 친구들이 뭐라고 하던가요?

제후 : 「아주 멋진 일이니 만큼 반드시 이기고 돌아와!」라고 했습니다.



패미콤 세계 챔피언이된 제후 한센(12세)

전문점 슈퍼 게이머 마켓 『마무게야 별』

일본의 신성사」가 직영하는 게임 관련 전문점. 본사가 직접 기획한 게임관련 팬시 용품(최근엔「스트리트 화이터 II」와 관련된 상품이 큰 인기)과 기존 매장에서 구입할 수 없는 게임관련 제품들이 즐비하다. 본사를 통해 통신 판매도 하고 있는데, 국내 유저들도 가능하다.

연락처 : 東京都 千代田區 內神田 1-15-15
(株)新聲社 SERVICE部





▲「스트리트 화이터 II」 열기가 가득. 모든 제품이 탐이난다!

이벤트 세가사, 12월 6일 일본 국기관에서 「위성 세가 월드」 개최



「위성 세가 월드」는 하이테크 엔터테인먼트를 창조하는 세가사가 자사의 팬들을 위해 특별히 개최하는 것으로 1만명을 추첨, 특별 초대한다. 이번에 전시되는 게임 머신으로는 신개발품 CG보드를 탑재한 버철 라이드(V.R) 게임「위성 세가 그랑프리」와「UFO 캐쳐-명인선수권」등, 세가사에서만 느낄수 있는 대형 체감 게임기를 즐길 수 있다고. 물론 아직 발매되지 않은 게임도 미리 볼 수가 있다.

스파트 뉴스 뜨거운 열기 속에 발매 당일 150만본이 팔린 「드래곤 퀘스트 V」



「드래곤 퀘스트 시리즈」가 발매될 때마다 볼 수 있는 풍경. 일본 게임 매니아들의 행동패턴중 하나(?).

수많은 게임 매니아들의 애간장을 태운「드래곤 퀘스트 V」가 마침내 9월 27일 발매됐다. DQ 시리즈가 발매된 이래 처음으로 패밀리의 성역(?)에서 벗어난「DQ V」는 예상했던대로 지금까지의 명성을 유지, 발매 당일 150만본을 무리없이 소화해냈다. 지역 별로 다소 차이는 있지만, 일부 지역에서는 예약없이 곧바로 구입한다는 것은 생각조차 할 수 없었다. 당일 구입 가격은 9800엔.

스파트 뉴스 「스트리트 화이터 II」 메가드라이용으로 발매!!

전 세계 게임 매니아들에게 강한 충격과 즐거움을 던져준「스트리트 화이터 II」게임이 메가드라이브 용으로 컨버전, 발매가 예정돼 있어 관심이 고조. 일본내 정통한 소식에 따르면 그동안 MEGA CD용으로는 제작이 되고 있었는데, 이번에 메가드라이브용으로도 제작, 국내 메가드라이브 팬들의 기대를 부풀게 하고 있다.



▲ 슈퍼 패미컴용「스트리트 화이터 II」

주변기기 닌텐도사, 슈퍼패미컴 전용 멀티 어댑터 규격 결정



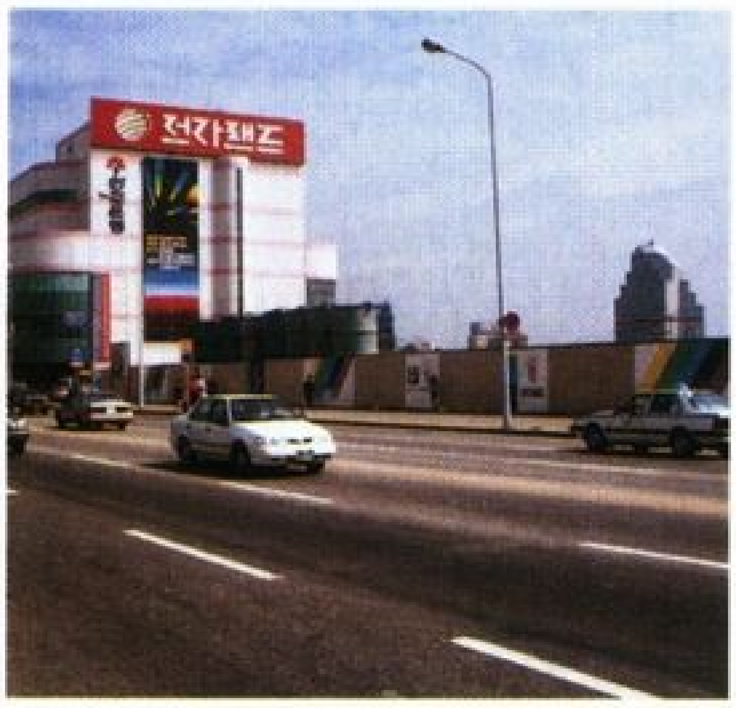
▲ 요네자와 PR21 멀티 어댑터. 사진은 아직 개발중인 모습.



◀허드슨사가 11월 13일에 발매할 예정인 슈퍼 멀티탭.

닌텐도사에 의해 슈퍼 패미컴 전용 멀티 어댑터 규격이 결정되어지자 허드슨사를 시작으로 관련 게임 소프트웨어가 속속 등장하고 있다. 멀티 어댑터를 사용한 게임 소프트웨어에는 닌텐도가 정한 마크가 새겨지는데, 어떤 재미있는 게임 소프트웨어가 발매될지 벌써부터 기대가 모아진다.

하이테크 프라자 건설



전자랜드 옆에 하이테크 프라자건설이 한창이다.

용산전자상가 전자랜드 옆에 연건평 7,600여평 규모의 대규모 전자유통상가가 건설중에 있다(서울시 용산구 한강로 3가 16-9, 대지면적: 5.446.70M2, 건축: 3.109.66M2, 층수 지하 3층/지상 5층). 올 9월 건설을 시작해서 내년 말쯤 완공 예정으로 공사가 진행된다. 지상 및 지하주차장을 확보하고, 각층 마다 관련업종의 매장이 입주된다. 최소한의 녹지공간도 구비되며, 문화행사 및 전시회를 개최할 수 있는 이벤트 홀도 마련될 예정이다.

G-COME, 게임 전문매장 영업 활기

용산 나진상가 19동 3F 다 1호, 7평규모의 게임전문매장이 개장돼 도소매업자의 발길이 잦아지고 있다. 8월 초 영업을 시작한 G-COME은 메가CD, PC듀오를 비롯 메가드라이브, 패밀리 등 각 기종의 게임기 및 게임팩, 주변품목을 구비했다. 깨끗한 매장과 디스플레이가 인상적이며 도, 소매를 함께 하는데 주로 신규매장 오픈 등 주로 도매를 위주로 한다.



코너에 위치, 쉽게 찾을 수 있다.

게임왕국, 게임 전문매장 인기



매장앞에 누구나 게임을 즐길 수 있도록 했다.

지난 8월 중순 용산 전자상가내 관광버스터미널 2층 212. 213호에 게임왕국(실장: 박규성)이 개장돼 게임 매니아들의 많은 발길을 모으고 있다. 17평 정도 대규모 게임전문매장인 이 곳은 기존 매장방식을 탈피한 혁신적인 매장 인테리어와 디스플레이로 꾸며져 있어 신선함이 가득하다. 게임 매니아들이 편하게 모든 기종의 게임들을 접할 수 있도록 통로와 설치대를 적절히 설치했고, 게임을 해 볼 수 있도록 모니터를 매장 앞에 6대, 매장 안에 4대를 설치한 것이 게임 매니아 위주의 새로운 매장문화의 진척이라는 점에서 좋은 호응.

일본 소프트 뱅크(SOFT BANK) 부편집장 미시오 오하시, 본사 방문 및 용산 취재

일본 유수의 게임전문지 「THE 슈퍼 패미컴」, 「BEEP 메가드라이브」를 발간하는 소프트 뱅크사의 미시오 오하시 부편집장이 본사를 방문하면서, 국내 게임메카 용산 전자상가를 취재했다. 정보교류를 통한 국내 게임 전문지의 고급화와 성장을 도모키 위해 꾸준한 우의를 다져온 소프트 뱅크사 부편집장 의 내한은 이번이 처음. 시종 밝은 표정으로 본사의 이모저모를 살펴보며 한국 게임 문화발전에 대한 본사의 역할에 큰 기대를 당부했다. 한편 용산 전자상가를 둘러보고 놀라움을 표시했는데, 일본의 아끼하바라 못지않은 대단위 첨단정보관련 상가조성에 높은 관심을 보였다. 그러나 게임전문상가의 필요성을 지적, 게임산업이 가까운 미래 최첨단산업임을 강조하고 귀국했다.



본사를 방문한 미시오 오하시 부편집장이 게임챔프 가족들과 함께 포즈. (우측에서 세번째).



용산 전자상가내 게임 전문점을 취재.

선인상가, 게임업체 입주불허에 반발



전자랜드에서 바라본 선인상가 전경

용산 선인상가는 선인산업(주)이 88년 3월 임대한 이래 현재 21,22동 전체 1,200여 점포에 이른다. 관계자의 말에 의하면 건설허가조건은 상가에 전기, 전자, 반도체, 컴퓨터에 관련된 매장 밖에 입점할 수 없다고 한다.

따라서 전문성 있는 상가를 구성키 위해 별도의 품목을 취급하는 매장의 입점은 불허한다는 방침이다. 그러나 실제로는 21동 1F층에 한하여만 입점을 허가하고 매장이 운영된다. 그 외에는 앞으로도 계속 입점을 허가하지 않는다고 한다. 게임전문매장을 운영하는 많은 사람들이 의아심을 갖는 대목이다.

기업소식

현대전자

현대전자에서 일본 닌텐도사의 슈퍼 패미컴을 도입, 시판하는 슈퍼컴보이에 대한 사양은 다음과 같다.

모델명	HGM - 3000	
사용전력	전용 AC 어댑터 DC 10V 850mA	
소비전력	약 8W	
LSI	S - CPU (메인CPU) 16Bit	C - 모스 커스텀 1개
	S - PPU (비디오 컨트롤러)	C - 모스 커스텀 2개
	S - WRAM (CPU 워킹 램) 128K * 8Bit	커스텀 D램 1개
	S - VRAM (PPU 비디오 램) 32K * 8Bit	커스텀 S램 2개
	S - SAM (사운드CPU) 8Bit	C - 모스 커스텀 1개
	S - DSP (사운드DSP)	C - 모스 커스텀 1개
	RAM (사운드 램) 32K * 8비트	유사 S - 램 2개
본체치수	가로 (200mm), 세로 (242mm), 높이 (74mm)	
중량(무게)	약 1,350g (컨트롤러 1개 포함)	
부속품	전용 컨트롤러 1개, RF 스위치, AC 어댑터, 기본 S/W 카세트(팩)	

* 현대전자의 사정에 의해 사양의 일부가 변동될 수도 있음.

삼성전자 메가 CD 발매 추진 중



최근 삼성 게임기 사업팀은 고기능 게임기에 대한 자체 시장조사를 벌여 이채. 메가 CD에 대한 시장조사 측면에서 이루어졌는데, 메가 CD 5개, CD-ROM 20개에 자사 마크를 부착, 시판했었다. 결과는 전량 판매되는 호조를 보였고, 이에따른 앞으로의 게임기 사업 전략 변동 여부는 미지수이다. 다만 시판되고 있는 현대전자의 고기능 게임기(슈퍼컴보이)의 판매추이를 살피는 선에서 사태를 관망하고 있다.

동시발매 본격 추진

삼성 게임기 사업팀은 앞으로 일본 세가사와의 긴밀한 협조아래, 현지에서 발매되는 기대되는 게임 소프트에 대해 국내 동시발매하는 시스템을 갖추겠다고 밝혔다(월 평균 4-5개).

이는 그동안 3년여의 게임시장 참여를 통해 어느 정도 시장 추이에 대한 자신감의 결과로서 주목되고 있다. 그동안 삼성 게임기 사업팀은 게임 소프트의 한글화 작업, 자체 검열한 불건전 게임에 대한 원천봉쇄(?) 등 대기업으로서의 자긍심을 보여주었는데, 이를 과감히 철회, 본격적인 일본 세가사의 게임 소프트 수입에 나섰다. 이는 게임 인구의 컴퓨터 구입 연계성을 의식한 것으로 게임시장에서 기득권을 갖춘 메가드라이브 시장 활성화 전략의 방침인 것으로 보인다. 결과는 알 수 없지만, 게임 매니아들에겐 반가운 소식.

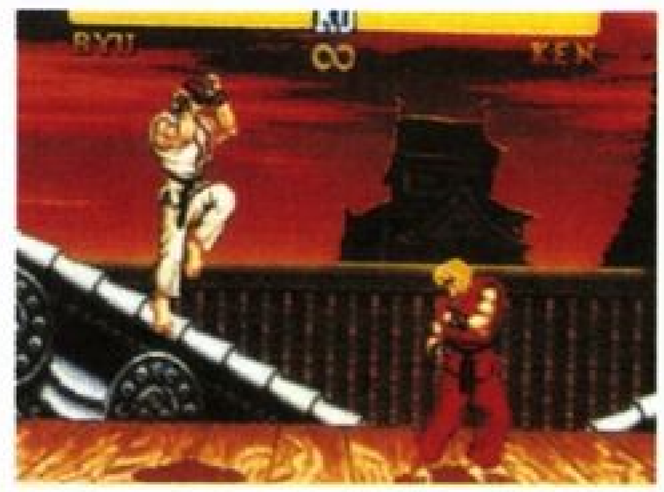


동시발매 게임 소프트 발표

삼성전자 게임기 사업부는 92년 11월 부터 내년 초순까지 일본 현지와 동시발매되는 게임 소프트웨어를 발표했다.

게임명	발매일	용량	장르
닌자외전	92. 11. 중순	8 M	액션
파워 아스리트	92. 11. 하순	8 M	액션
삼국지 Ⅲ	92. 11. 8	12M	시뮬레이션
소닉 Ⅱ	92. 11. 24	8 M	액션
미키와 도널드	92. 12. 11	8 M	액션
슈퍼 시노비 Ⅱ	92. 12. 중순	8 M	액션
마징사가	92. 12. 18	8 M	액션
베어너클 Ⅱ	93. 1. 중순	16 M	액션

스트리트 파이터 Ⅱ 삼성과 동시 발매 추진



폭발적인 인기를 모으고 있는 대전형 액션 게임 스트리트 파이터 Ⅱ 게임이 빠르면 93년 2월 메가드라이브에도 이식되면서 국내에서 삼성과 동시 발매될 것으로 보인다. 일본 캡콤사가 아케이드용 게임으로 제작, 시판에 성공하자 곧 슈퍼 패미컴용으로 컨버전. 앞으로 IBM PC용으로도 제작이 검토 중이다. 이미 대만에서는 패밀리용으로 컨버전 돼, 국내에서도 판매 중에 있다.

삼성 수퍼 겜보이, 수퍼 알라딘 보이로 명칭 변경



삼성전자의 16BIT 게임기 수퍼 겜보이 및 8BIT 게임기 겜보이 명칭이 각각 수퍼 알라딘보이, 알라딘보이로 명칭을 변경했다. 명칭 변경에 대한 구체적인 내용은 밝히지 않았으나 자사의 알라딘 컴퓨터를 의식, 기업 전략상의 일환으로 풀이된다. 또한 휴대용 게임기 핸디 겜보이도 핸디 알라딘보이로 명칭을 바꿨다.

히트게임차트

국내

매장인기 순위

1



드래곤퀘스트 V
- 슈퍼패미컴
- 롤플레잉
- 에닉스
- 9월27일
- 9,600엔

2



드래곤볼 Z-III
- 패미컴
- 롤플레잉
- 반다이
- 8월 7일
- 7,800엔

3



SD건담 X
- 슈퍼패미컴
- 시뮬레이션
- 반다이
- 9월18일
- 9,500엔

4



코스막 환타지 III
- 피시엔진
- 롤플레잉
- 레이저소프트
- 9월25일
- 7,600엔

5



미키마우스 III
- 패미컴
- 액션
- 겜코
- 9월25일
- 5,800엔

* 평가 기준은 게임매장 20곳, (호키포키, 포스트, 게임시티, 국제아카데미...) 등을 대상으로 조사, 작성된것이다. 드래곤이란 단어가 들어가는 것은 모두 히트하는것 같은데 다 바꿀수 있을까?

기대신작

1



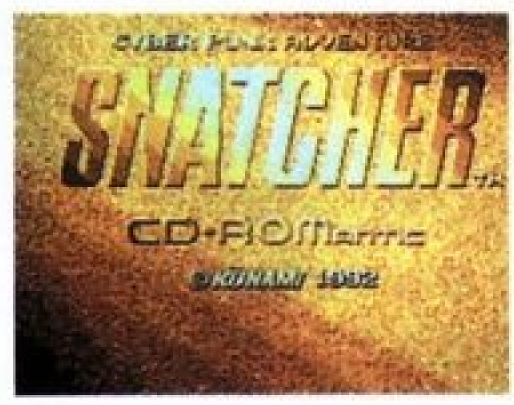
화이날 환타지 V
- 슈퍼패미컴
- 롤플레잉
- 스퀘어
- 12월 6일
- 9,800엔

2



랜드스토커
- 수퍼겜보이
- 액션
- 세가
- 10월 말
- 미정

3



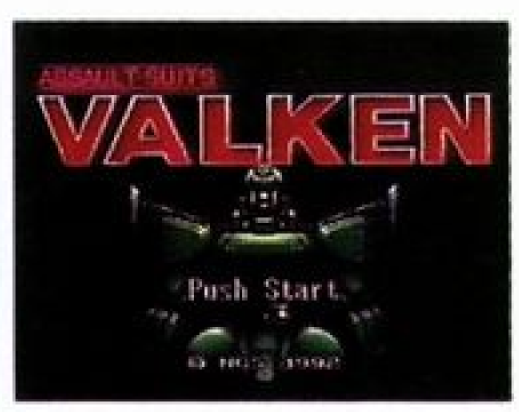
스내쳐
- 피시엔진
- 어드벤처
- 코나미
- 10월 23일
- 7,800엔

4



소닉2
- 수퍼겜보이
- 슈팅
- 세가
- 11월 21일
- 6,800엔

5



중장기병 발켄
- 슈퍼패미컴
- 액션
- 메사이아
- 11월 말
- 8,800엔

또 이번달 순위의 주요 동향을 보면 과거 패미컴에서 인기있었던 대형 게임들이 모두 슈퍼패미컴용으로 전환되는 분위기에 맞춰 이미 발매된 게임들이 다시 인기를 모으고 있다. 예를들면 드래곤퀘스트 IV, 화이널환타지 III가 바로 그것이다!

기종별 게임차트

* 평가 기준은 본지 '마리오클럽'팀 100명에 의해 평가된 점수로써 게임 공략과 평가에 관심있는 분들을 대상으로 한것이다.

패밀리

순위	제목	장르	용량	평가점수
1	드래곤볼Z-II	롤플레잉	3M	20
2	최강의 7인	롤플레잉	3M	17
3	드래곤 퀘스트 V	롤플레잉	3M	13
4	스트리트화이터 II	액션	2M	12
5	록맨 IV	액션	2M	9
6	화이널환타지 III	롤플레잉	3M	8
7	문 크리스탈	액션	4M	7
8	열혈하키	스포츠	2M	6
9	슈퍼마리오	액션	2M	5
10	미키마우스 III	액션	2M	3

* 패미컴도 이제는 롤플레잉 시대 개막!!
게임의 장을 열었던 액션의 시대는 가는가!
이번달 순위를 보면 상위권 5위까지 롤플레잉 게임이 4개나 차지하고 있다. 게임도 이제 생각하면서 즐기는 경향으로 유저들의 선호가 바뀌고 있다는 증거가 아닐까?

수퍼패미컴

순위	제목	장르	용량	평가점수
1	드래곤퀘스트 V	롤플레잉	12M	25
2	마리오카트	액션	8M	21
3	스트리트파이터 II	액션	16M	17
4	캡틴익 III	시뮬레이션	8M	12
5	파라디우스	슈팅	8M	10
6	드래곤볼 Z	롤플레잉	8M	7
7	로맨싱 사가	롤플레잉	8M	4
8	화이날 환타지 IV	롤플레잉	8M	2
9	액슬레이	슈팅	8M	1
9	초마계촌	액션	8M	1

* 커스텀칩의 영향으로 질적인 향상을 보인 마리오카트의 아이디어가 주목된다. 두명이 함께 즐길수 있는 부담없는 게임이라서 순위가 한참 올라갈것으로 보인다. 용량이 8M가 게임들이 많이 있다는 것이 특이한 점.

메가드라이브(수퍼알라딘)

순위	제목	장르	용량	평가점수
1	루나더 실버스타	롤플레잉	CD	18
2	썬더스톰 FX	슈팅	CD	16
3	브라이	롤플레잉	CD	14
4	랑그리샤	시뮬레이션	8M	13
5	원더독	액션	CD	10
5	바람돌이 소닉	액션	4M	10
7	원더보이 V.	롤플레잉	8M	7
8	베어너클	액션	4M	6
9	피트 파이터	액션	8M	4
10	삼국지 II	시뮬레이션	8M	2

* MD도 드디어 CD롬 시대를 맞이한 모양이다. 양질의 소프트가 계속해서 발표되고 그 용량도 방대해져서 그런지 CD롬을 갖고 있지 않는 사람들도 미리 CD롬을 사두기까지 한다. 특이한 현상이다. 역시 외국에서 많은 광고를 한 탓인지 루나가 1위를 달리고 1만장의 애니메이션 셀을 사용한 거대한 게임 썬더스톰이 강력한 후보로 나서고 있다.

PC엔진

순위	제목	장르	용량	평가점수
1	천외마경 II	롤플레잉	CD	31
2	건바스타	어드벤처	CD	12
3	솔저 브레이드	슈팅	휴카드	13
4	초시공요새 마크로스	슈팅	CD	12
5	코스믹환타지 III	롤플레잉	CD	7
6	엑자일	롤플레잉	CD	8
7	스타파로저	슈팅	CD	7
8	소사리안	롤플레잉	CD	5
9	게이트 오브 썬더	슈팅	CD	3
10	아와라	어드벤처	CD	1

* 외국에서 인기를 모았던 애니메이션 '건 바스타'가 드디어 게임으로 등장했다. 그리고 역시 애니메이션으로 유명한 마크로스가 있는데, 슈팅게임으로 바뀌어 인기를 모으고 있다.
그림이 깔끔하고, 음악이 박진감 넘친다.

히트게임차트

해외

일본 판매순위

1



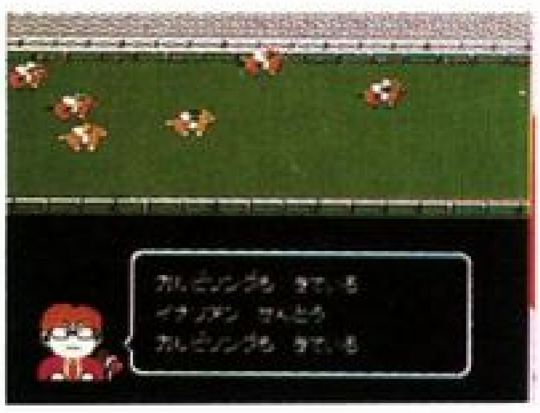
드래곤퀘스트 V
- 슈퍼패미컴
- 롤플레잉
- 에닉스
- 9/27발매
- 9,600엔

2



슈퍼마리오카트
- 슈퍼패미컴
- 액션
- 닌텐도
- 8/27 발매
- 8,900엔

3



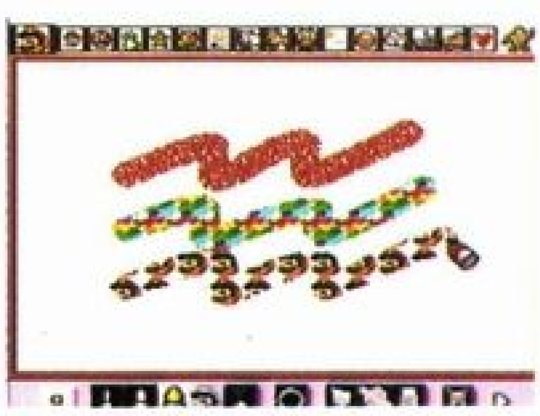
다비스탈리온
- 패미컴
- 스포츠
- 아스키
- 8/29일 발매
- 7 200엔

4



스트리트화이터 II
- 슈퍼패미컴
- 액션
- 캡콤
- 6/10일 발매
- 9,800엔

5



마리오페인트
- 슈퍼패미컴
- 교육용
- 닌텐도
- 7/14일 발매
- 9,800엔

역시 드래곤퀘스트!!
일본에서 예약 매진 소동까지 일으키며 온갖 화제를 남기고 있는 드래퀘가 단숨에 판매순위 정상을 석권!!
지난달 순위와 마찬가지로 상위권 대부분이 슈퍼패미컴의 아성으로 구축되었으며 올 여름을 강타했던 스트리트화이터 II는 여전히 그 위치를 지키며 게임유저들의 사랑을 받고 있다.

일본 독자 기대 신작

1



화이널환타지 V
- 슈퍼패미컴
- 롤플레잉
- 스퀘어
- 12월 발매예정
- 9,800엔

2



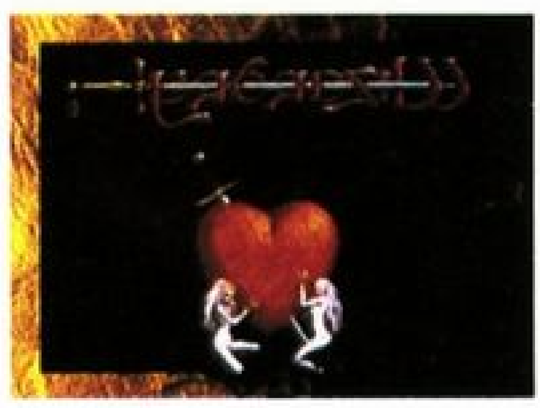
MOTHER 2
- 슈퍼패미컴
- 롤플레잉
- 닌텐도
- 93년 1월 발매
- 8,900엔

3



삼국지 III
- 슈퍼패미컴
- 시뮬레이션
- 고에이
- 11/8 발매 예정
- 14,800엔

4



위저드리 V
- 슈퍼패미컴
- 롤플레잉
- 아스키
- 11월 발매 예정
- 9,800엔

5



소닉.더.헤지혹 II
- 메가드라이브
- 액션
- 세가
- 11월 발매예정
- 가격미정

* 드래퀘발매 이후 드디어 얼굴을 내민 '화이널환타지'. 일본의 게임정보의 집결지이자 공급의 최대 시장인 아키하바라와 게임잡지의 명인들 평가에서도 화이널환타지는 드래퀘의 인기를 능가할 것이라 장담!
아! 다음달이면 만나볼 수 있을까?

일본 기종별 인기순위

과연 일본에서는 내가 가지고 있는 게임기 팩중에서 어느 게임이 가장 인기가 있을까?
지금 이 순간의 게임 기종별 순위를 이미 발매된 게임과 아직 발매되지 않은 게임의 구분없이 정리해서 정확하게 전달하겠습니다!!

패미컴

순위	제목	장르	제작사
1	슈퍼마리오 USA	액션	닌텐도
2	GOAL!!	스포츠	자레코
3	록맨5	액션	캡콤
4	베스트플레이 프로야구	스포츠	아스키
5	실버 사가	롤플레잉	세타
6	더블문 전설	롤플레잉	메사이야
7	드림마스타	롤플레잉	남코
8	다비스탈리온(경마)	스포츠	아스키
9	SD간담	시뮬레이션	반다이
10	에스퍼 드림 2	액션	코나미

*** 역시 마리오는 강해!**
마리오가 패미컴 차트를 평정했다! '꿈공장'의 미국판으로 우리들에게 친숙한 마리오 캐릭터가 등장해 게임을 마냥 즐겁게 유혹!!
또 '베스트 플레이 프로야구'를 선두로 이번달 처음 등장한 게임도 3개씩이나 되는 점도 주목할 만하다!

슈퍼패미컴

순위	제목	장르	제작사
1	드래곤퀘스트 V	롤플레잉	에닉스
2	화이널환타지 V	롤플레잉	스퀘어
3	진 여생전생	롤플레잉	아트라스
4	위저드리 V	롤플레잉	아스키
5	슈퍼마리오카트	액션	닌텐도
6	MOTHER II	롤플레잉	닌텐도
7	반숙영웅	시뮬레이션	스퀘어
8	메탈 맥스 II	롤플레잉	테이터이스트
9	엑스레이	슈팅	코나미
10	슈퍼삼국지 III	시뮬레이션	고에이

*** 겨울에 몰아닥친 속편의 열풍**
놀랍게도 10개의 게임중 9개가 시리즈로 구성되었다니... 올 겨울에는 시리즈 게임이 게임세계를 장악함은 기정사실이 될 듯하다.
이런 현상에 대해 갖가지 의견이 나올 수 있으나 이번에 랭크된 작품의 질적인 수준은 누구도 부정못할 것이다.

메가드라이브

순위	제목	장르	제작사
1	소닉 II	액션	세가
2	랜드스토커	롤플레잉	세가
3	3x3 아이스	롤플레잉	세가
4	루나	롤플레잉	게임아트
5	알스란전기	시뮬레이션	휴먼
6	환타지스타 IV	롤플레잉	세가
7	애프터버너 III	액션	CSK
8	화이널화이트	액션	세가
9	슈퍼 HQ	액션	타이토
10	삼국지 III	시뮬레이션	고에이

*** 확고부동한 상위그룹**
4위까지는 메가드라이브 게임의 고정 상위그룹. 계속 '알스란전기'와 '환타지스타'가 위협하고 있으나 인기는 여전하다.
메가드라이브 또한 CD가 반을 차지하는 현상을 보이고 있으나 1,2위는 여전히,카드리지로 아직 대세는 카드리지 게임이 아닌가 한다.

PC 엔진

순위	제목	장르	제작사
1	스내처	어드벤처	코나미
2	몬스타 메이커	롤플레잉	NEC
3	이스 IV	롤플레잉	허드슨
4	봄버맨 '93	액션	허드슨
5	위저드리 V	롤플레잉	나그자트
6	란마 1/2	액션	메사이야
7	로도스전기	롤플레잉	허드슨
8	드래곤나이트 II	롤플레잉	NEC
9	슈퍼다리우스 II	슈팅	NEC
10	코스믹환타지 III	롤플레잉	레이저 소프트

*** CD-ROM의 독주현상 확연**
게임 전체가 CD-ROM으로의 이행이 정착되었다고 착각할 정도인 PC 엔진.
이번달의 랭킹을 살펴보면 1위는 여전히 코나미의 '스내처'가 차지하고 있으며 4위에 올라온「봄버맨 '93」은 유일한 휴카드의 게임이면서 5인 플레이가 가능해 인기가 급상승하지 않을까?

아케이드 게임

순위	제목	장르	제작사
1	스트리트화이트 II'	액션	캡콤
2	퀴즈 캡콤월드2	퀴즈	캡콤
3	슈퍼월드 스타디움	스포츠	남코
4	코카콜라	액션	남코
5	월드영웅	액션	알파전자
6	스트리트화이트 II	액션	캡콤
7	언더커버컵스	액션	아일렘
8	폭탄 퀴즈	퀴즈	남코
9	화이널랩3	액션	남코
10	슈퍼 상해	퍼즐	핫비

* 역시 퀴즈게임은 !

비디오게임 중에서 퀴즈의 선호는 변함없이 높은 인기를 차지한다.
더우기 '퀴즈 캡콤월드2'가 갑자기 부상해 다음달의 순위변동이 기대된다!

미국 판매순위

순위	제목	장르	제작사
1	젤다의 전설	롤플레잉	미국 닌텐도
2	F-ZERO	액션	미국 닌텐도
3	슈퍼마리오 월드	액션	미국 닌텐도
4	테트리스	퍼즐	미국 닌텐도
5	화이널환타지 Ⅳ	롤플레잉	스퀘어 소프트
6	슈퍼마리오랜드	액션	미국 닌텐도
7	PGA 투어 골프	스포츠	일렉트로닉 아트
8	F1 레이스	액션	미국 닌텐도
9	악마성 드라큐라	액션	코나미
10	혼두라 스프리트	액션	코나미

도대체 미국에서 레이스의 매력은 무엇일까? 이번달 랭크되어 있는 순위 중 2개인 레이스게임은 서로 타입은 다르지만 앞으로 뜨거운 경쟁이 붙을 듯하다!!

* 위 모든 순위는 본사의 제휴지이며 일본의 권위있는 게임전문지 소프트뱅크사의 「더 슈퍼패미컴」과 「비프 메가드라이브」에 게재된 순위와 관련 자료를 직접 전달받아 작성된 것임.

BBS 화제가

SEGA CLUB 케텔 게오동 13번란에 개설

케텔내 최대규모의 동호회인 게오동내에 세가클럽이 개설되었다. 회장, CD담당, 홍보담당-이우진(stonepc), 부회장, 메가디스크담당-이회창(lhcman1), 팩담당-최광돈(comboys) 이렇게 세명의 임원진과 44명의 정회원, 100명의 사용자들로 구성된 세가클럽은 앞으로 SEGA사가 제작한 메가드라이브, 메가CD, 게임기어등 세가가 제작한 게임기를 포괄적으로 다루게 된다. 정회원중에 있는 각게임 잡지사의 필자들을 통하여 잡지사의 게임순위조사 등에도 협력할 예정이다. 가입은 회장앞으로 무형식의 개인메일을 보내면 되며 비회원도 쓰기 가능하다. 현재는 랜드스토커, 다크위저드의 공동구매를 추진중에 있다.

국내에서 오락실의 SF2를 IBM으로 컨버전하다.

근래 업소에서 SF2(스트리트 파이터2)가 선풍적인 인기를 끌자, 일부 SF2를 PC로의 이식에 대한 유언비어가 많이 떠돌았다. 때마침 대만에서는 「격투풍운」이라는 게임을 시중에 등장시켜 PC이용자들을 위안해 주는) 한편 캡콤에서는 올해 말까지 PC로의 컨버전 중이라고 해서 화제가 되고 있다. 한편 하이텔의 WD40(합선방지액?)이라는 재미있는 ID를 갖은 정영덕씨는 오락실 게임을 IBM으로 그대로 이식한 SF2의 시험버전을 만들어 이목을 집중시키고 있다. 지금까지는 류를 비롯한 SF2의 주인공 2명 까지 완성된것으로 알려져 있다. 이러다가는 IBM이 SFC와 MD가 되어버리는 것은 아닐까 의문이다.

국내 유명소프트메이커 초청 강연회

케텔 오락 동호회인 게오동은 10월31일(토요일)에 게임제작 세미나를 열기로 하였다. 요즘 들어서 속속 등장하는 국산게임들과 함께, 게임제작의 관심이 높아지고있다. 게임을 즐기는 차원에서 게임을 개발하는 차원으로 바뀌어 가고있다는 말이다. 이러한 뜻에 조금이나마 도움을 주자는 『소프트액션』 제작진들을 초청해 각 파트별로 출시될 소프트웨어에 대한 간략한 소개를 하며, 막고야(홍동희), WD40님등이 자리를 같이 할 예정이다.

명인의 게임 평가

최근에 발매된 게임중 가장 주목받고 있는 작품들을 게임 챔프가 선정한 4명의 명인들이 각각 평가를 내렸다.

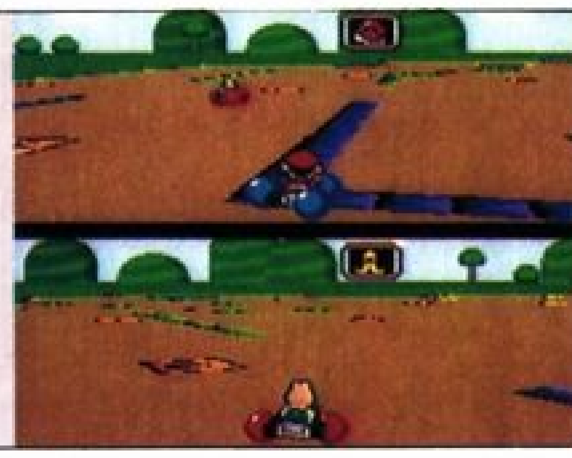
슈퍼 패미컴

슈퍼 마리오 카트



닌텐도	8월 27일	8,900엔
레이스	8M	2인 동시

마리오가 등장하는 격투 레이싱 게임. [F-ZERO]의 스피드감에 격투성 있는 대전이 게임의 재미를 더한다.
〈일본 명인 평균점 : 8 점〉



대전략 익스퍼트

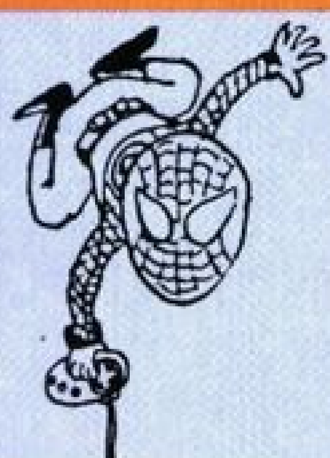


아 스 키	9월 25일	9,600엔
시뮬레이션	8M	1인 전용

전략 시뮬레이션의 명작 중의 명작 [대전략]의 슈퍼 패미컴판.한눈에 보이는 지도,리얼한 유니트,변화가 풍부한 지도가 매력적이다.
〈일본 명인 평균점 : 7.5점〉



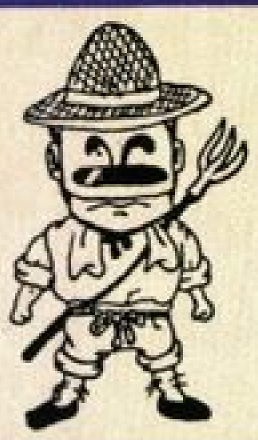
스파이더맨



슈퍼 마리오 카트 (9): *역시 속도가 빠르니 박진감 넘쳐서 좋고,조작이 쉬워서 쉽게 즐길수 있어서 좋고,즐길수 있는 방식도 여러가지이므로 좋다.

대전략 익스퍼트 (6): *옛날에 메가드라이브로 즐기며 상당히 만족 스러움을 느꼈던 기억이 나는데,이번 슈퍼 패미컴판은 배경 처리와 애니메이션 기능은 뛰어난것 같으나 조작성면에서 약간 떨어지는것 같다.

농부



슈퍼 마리오 카트 (8): *닌텐도의 히트게임의 주인공들과 마리오 시리즈의 주인공들이 등장.2인 플레이로 의외의 스릴를 화끈하게 느낄수 있다.

대전략 익스퍼트 (5): *넓은 지도와 여러 종류의 유니트가 게임을 흥미롭게 하나,적의 사고 속도가 늦어 약간 답답한 감을 준다.어째든 메가드라이브판 보다는 좀 못하지 않나 싶다.

아이리스



슈퍼 마리오 카트 (9): *슈퍼 마리오의 등장 캐릭터 킹콩 JR이 등장하는 격투성 게임 F-ZERO의 스피드감과 각종 아이템의 사용이 새로운 마리오의 세계로 끌어 들인다.

대전략 익스퍼트 (4): *전략 시뮬레이션으로 유명한 "대전략"시리즈를 슈퍼 패미컴으로 컨버전.원본은 "캠패인판 대전략 2"를 기초로 하였으나,이식한 아스키로선 약간 역부족이지 않았나 싶을 정도이다.

라스



슈퍼 마리오 카트 (9): *마리오 캐릭터들이 레이스를 펼치는데 스피드감에서 F-ZERO를 능가해 눈이 안따라가 주는 사람은 조금 불행!?
부모와 같이 2인용 대전을 벌일땐 슬쩍 봐줄것.

대전략 익스퍼트 (4): *전통 전략 게임으로 시뮬레이션을 좋아하는 유저라면 모르는 사람이 없을 것이다. 넓은 지도나 비쥬얼한 전투신을 독자적으로 구성했으나 기대와는 달리 뭔가 허전한 느낌.

드래곤 퀘스트 V



에 닉 스	9월 27일	9,600엔
롤프레잉	16M	1인 전용

롤프레잉 최대의 인기작으로 드래퀘 시리즈의 5번째 소프트. 몬스타를 동료로 할수 있는 등의 새로운 시스템이 주목을 끈 소프트.

〈일본 명인 평균점 : 9 점〉



*가장 기대를 많이 한 게임이다. 작품성이 뛰어나며 여러 아이디어가 속출 했다. 엔딩이후 한숨돌리는가 했더니 의외의 숨겨진 스테이지가 있었다.

9

*일본과 더불어 국내에서도 큰 관심을 불러 일으켰던 대표적 RPG이다. 이번 시리즈를 통해 처음으로 수퍼 패미컴용으로 컴버전 되었는데, 역시 대표작 답게 사운드와 그래픽면에서 만족감을 주었다.

9

*두말할 필요없는 RPG의 명작 4탄과 달리 몬스터를 동료로 삼는 시스템 및 신부를 선택해야 하는 등 새로운 요소가 추가 되었다.

9

*한국에도 RPG유저의 반이상은 기다리고 있었을 것이다.시리즈중 최고라고 할수 있다."용사는 마왕을 타도해야한다."에서 "주인공의목적"으로 DQ시리즈의 목적을 변경했다.그런데..역시 FF5가 나오게되면....

9

코스모 영 .더. 비디오



남 코	10월29일	7,900엔
슈 팅	8M	2인 동시

업무용 게임을 이식한 유머감각의 코믹슈팅 게임.일명 [갤럭시 93]이라고 불릴 정도의 슈팅 게임의 진수를 맞 볼수 있는 소프트.

〈일본 명인 평균점 : 7점〉



*코믹스런 캐릭터가 나와 움직이는 것이 너무 귀엽다.역시 캐릭터의 크기가 커서 좋아하는 게임중의 하나가 될 것 같다.재미있는 아이디어가 많이 나오며 옛 향수를 불러일으키지만 구시대적인 발상이란 점에서 감점시킨다.

7

*처음 게임을 시작하면 어디서 많이 보았던 게임이란 생각이들 것이다.바로 업소용 '갤러그'시리즈 중의 하나이다.전편들에 비해 그래픽과 사운드가 많이 보강되었다.코믹한 그래픽이 특징이다.

7

*일본 업소용 게임에서 이식해온 코믹 슈팅 게임.보너스 스테이지가 재미있게 구성되어 있다.

7

*간단히 설명해서 갤러그의 버전업판이다.2인 동시 플레이와 화려한 적들? 보너스 게임은 완전히 다른 오락으로 보이기도 한다.오락 자체도 재미있게 구성되어 있어 기대를 할만 하다.초보자부터 모든 사람이 재미있게 할수 있는 게임중의 하나.

7

진.여신전생



아틀라스	10월30일	9,800엔
롤플레잉	8M	2인 동시

3D 던죤 RPG의 명작 시리즈로서, 슈퍼 패미컴용으로는 초등장.일본의 실제 도시를 무대로 설정한 근 미래적 SF롤플레잉 게임.

〈일본 명인 평균점 : 8 점〉



*어렵기만 한 게임중의 하나이다.들리는 바로는 개발 회사주변의 지도를 똑같이 사용했다고 하던데.길을 몰라 헤매는 것은 여전하다.스토리상 전개가 짜임새 있고,생각하지 못한 화면이 속출한다.

7

*차원으로 진행해가는 RPG게임. 정보에 따르면 실제의 도시를 무대로 한다는데.일단은 일본어를 알아야 게임을 수월히 풀어갈수 있을것이라는 생각이 든다.

8

*3D 던젼 RPG의 명작으로 슈퍼 패미컴용으로 이식된게임.일본의 미래도시를 배경으로 악마들을 합체시켜 새로운 악마를 만들어내는 등의 시스템은 흥미를 유발시킨다. 점수 : 8점

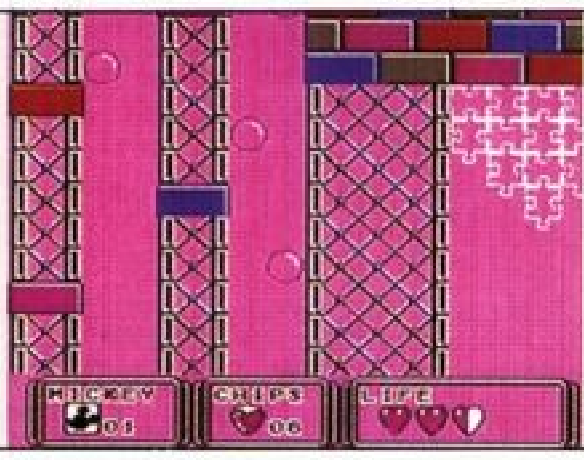
8

*퍼 패미컴용의 기능을 살려 새로운 여신전생 3D화면과 위에서본 화면도 흥미를 느낄수 있다.여신전생 시리즈를 RPG팬들은 다시 보아야한다.

8

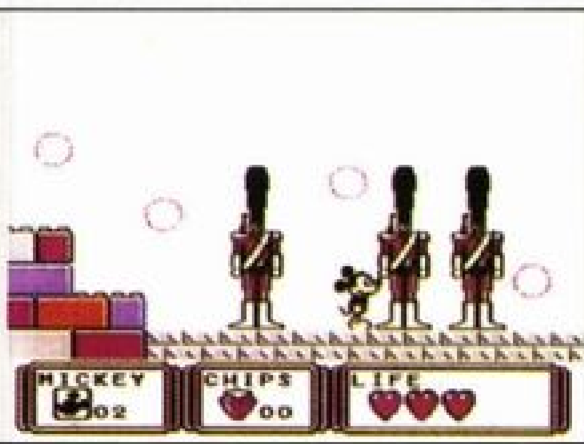
패미컴

미키마우스 3 "꿈 풍선"



남코	9월30일	5,900엔
액션	2M	1인 전용

세계적인 캐릭터 미키 마우스를 주인공으로한 액션 게임.애인인 미니를 구하기 위해,미키는 풍선을 무기로 악몽의 세계를 모험한다. 〈일본 명인 평균점 : 6 점〉



*디즈니의 유명 캐릭터가 등장하는 게임치고 재미 없는게임이 없었다.역시 박진감 넘치며 나름대로 재미있는 게임이었다.풍선을 무기로 한다는 발상 역시 재미있는 발상이다.

점수: 7

*월트 디즈니사의 만화 주인공 미키 마우스가 게임의 주인공이며 2M답지 않게 FC치곤 매우 뛰어난 게임이다.

점수: 4

*모르는 사람이 없는 캐릭터 미키 마우스가 주인공인 액션게임.
미니 마우스를 구하기 위해 풍선을 들고 악의 세계에 대항한다.

점수: 6

*너무나 비슷한 미키 마우스3는 게임 자체가 주인공이 미키마우스라는 것 뿐이다.팬들에게는 살수밖에 없는 운명.

점수: 5

PC 엔진

코스믹 환타지 3



RIOT	9월25일	7600엔
롤플레잉	SCD-ROM	1인 전용

에니메이션의 원작을 살려 그래픽쪽에 더 비중을 둔 롤플레잉 게임.기존의 알피지와는 달리 단순 전투 시스템을 기용 조작성을 보다 더 용이하게 했다. 〈일본 명인 평균점 : 6 점〉



*적과의 결정적인 전투에서는 주제곡이 흘러나와서 훨씬 흥이난다. RPG게임에서 가장 문제점이 되었던 이동 속도를 빠르게 할수 있다는 장점을 갖고 있다.중간 중간 등장하는 애니메이션은 멋있지만 일본어가 많이 나와 싫다.

점수: 5

*애니메이션 요소가 매우 강한 RPG게임.전편보다 그래픽과 사운드가 강화 되었으며, 전투 시스템도 강화되었다.특히 엔딩이 끝난후 나오는 4편 예고가 더 볼만하다.

점수: 7

*비주얼 신을 위주로 한 RPG.전투시스템을 새롭게 채택하여 조작을 용이하게 하였다.비주얼 신을 제외한 게임 자체는 그렇게 재미있지는 않다.

점수: 7

*비주얼 신을 강화시켜 말그대로 시리즈 중 비주얼만최고..애니메이션의 완성도,스토리는 확실하지만 역시 시스템은...비주얼 신만 본다면 살만하다.팬들은 즉시.

점수: 6

메가드라이브

랜드스토커



세가	10월30일	8700엔
롤플레잉	16M	1인 전용

3차원 액션 롤플레잉 게임으로서, DDS 5200이라는 신시스템을 사용해 그래픽스에 입체감을 가미.캐릭터의 움직임이 게임 전체의 분위기를 경쾌하게 보이고 있다.



*옛날 MSX시절 늑대 기사와 비슷한 방식으로 진행되는 게임이라 더욱 친근감을 느끼게 한다.전체적인 진행이 3차원 화면 스크롤로 되어있다.

점수: 7

*3차원 RPG게임. 메가드라이브의 기능을 최대로 살려 그래픽이 깔끔하며 입체적이다.캐릭터의 움직임이 매우 부드럽다. 매우 주목 받고 있는 게임이다.

점수: 6

*3차원 액션 RPG로서 입체감있는 화면과 부드러운 동작을 특징으로 하고 있다.꼭 권장할만한 게임이다.

점수: 9

*새로운 방식인 게임으로 액션 RPG라고 할수 있다.한번 해봐야 할 것이다. 메가드라이브는 채크 게임이 많아진다.

점수: 7



은하영웅 전설

현지발매일	9월 25일	장르	시뮬레이션
제작사	덕간커미니케이션	용량	8M
현지발매가	9800엔	기타	

드디어 은하영웅전설 SFC판 등장!

사람들은 지구를 떠나, 은하계를 제 2의 고향으로 삼았다.

새로운 별에서 희망에 불타는 사람들은 힘을 다바쳐 나라를 키워나갔다.

그러나, 시간이 흐르고 사람들의 불타던 희망은 점차 식어갔다.

그러던 중 우주에 한 남자가 나타났다. 바로 루돌프.폰.골덴바움이었다.

일개 병사에서 소장의 자리에 까지 오른 그는 군을 떠나 정계에 진출, 민중들의 지지를 받으며 급상승해 나갔다. 그리고 그는 은하 연방을 은하제국으로 바꾸고, 은하계의 황제의 자리에 올랐다.

시간이 흐르고, 루돌프는 독재자로 변해갔다. 그러나 민중들은 루돌프의 군대에 의해 두고 볼 도리 밖에 없었다.

루돌프 죽음후에도, 독재는 세습되어 갔고, 민중들의 반발은 높아져 갔다.

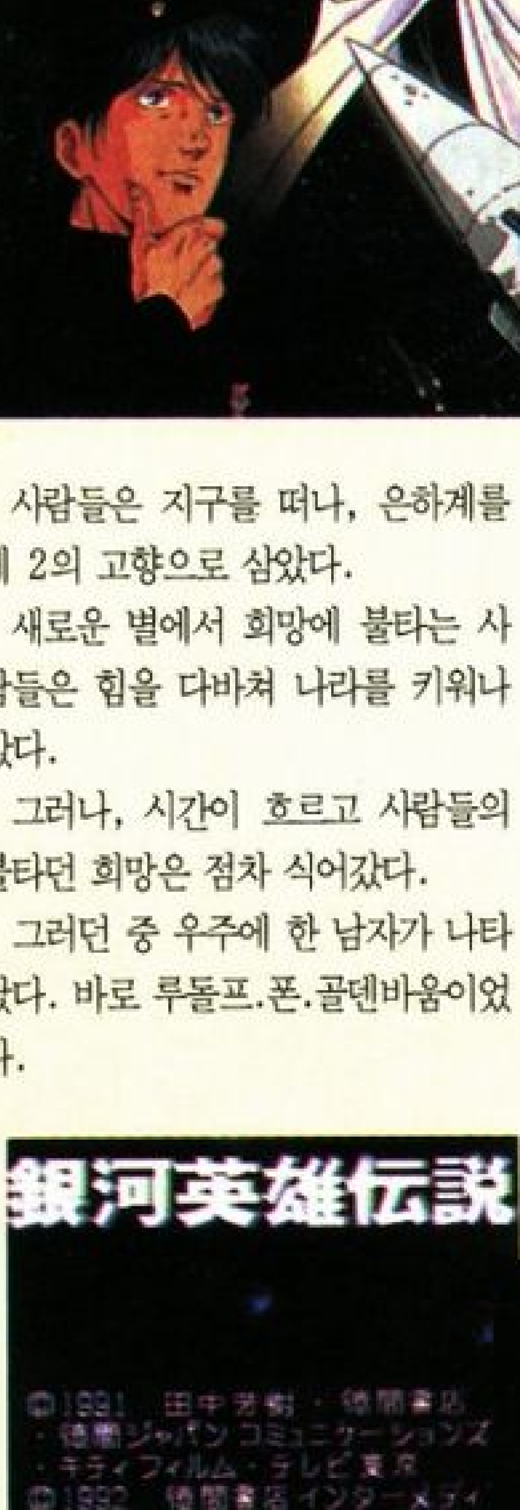
그러나 저항한 자들은 변경의 유배행성으로 보내져 생을 마쳐야만 했을뿐이었다. 그러던 어느날, 변경의 유배행성인 알타이에서 40여만의 유배민들이 알레.하이네센을 따라 드라이아이스 우주선으로 제국의 군대의 추적을 피해, 탈출에 성공했다.

하이네센을 비롯한 수많은 희생으로 이들은 바라아트 제 4행성에 그들의 근거지를 마련하기 이르렀고, 거기서 이들은 공화정의 꽃을 다시 피우기 시작했다. 자유 행성 동맹의 시작이었다.

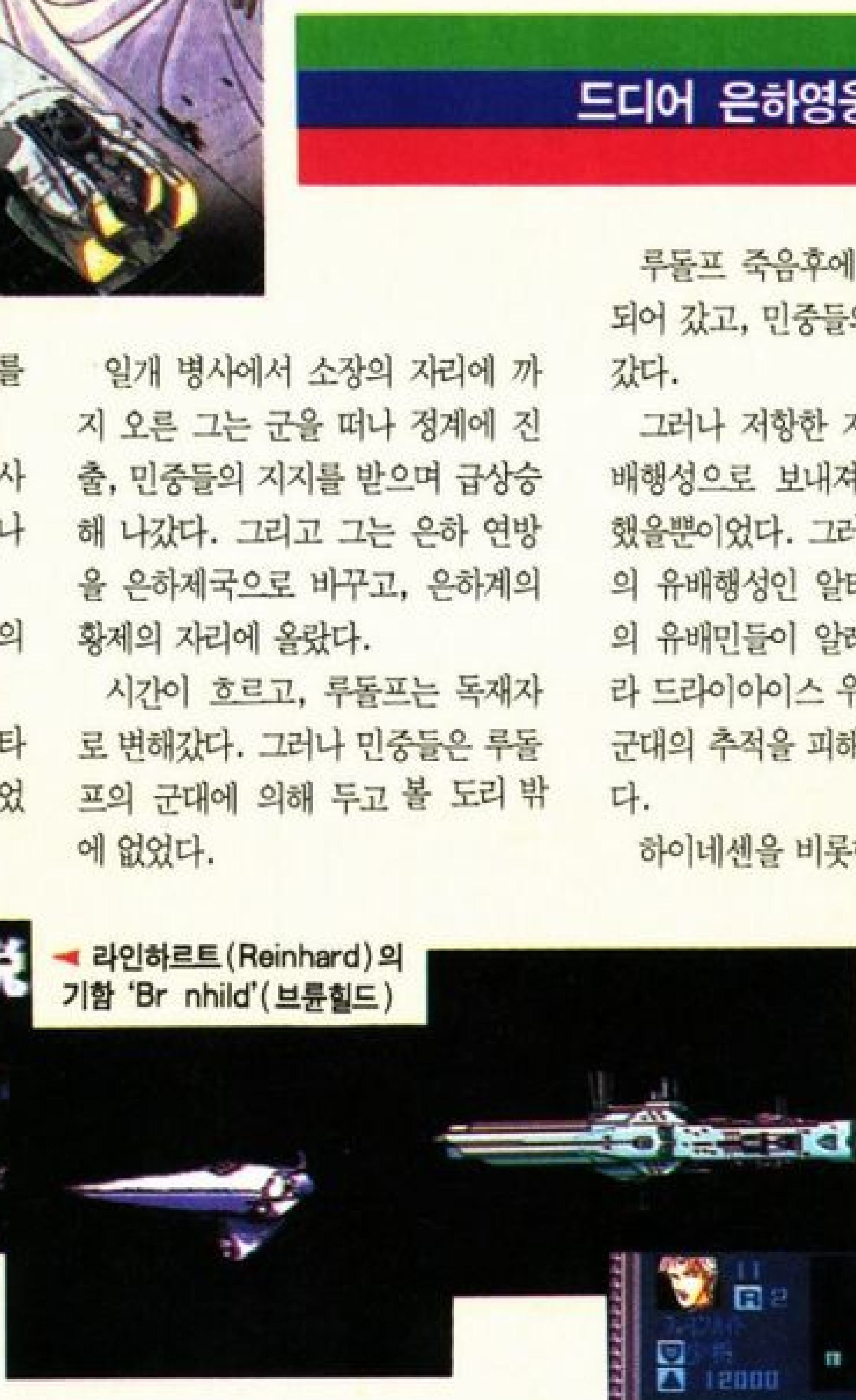
우주력 640년, 제국력 331년. 자유 행성 동맹과 은하 제국과의 첫 전투가 벌어졌다. 긴 전쟁의 시작이었다. 전쟁은 1백년 이상 계속되었고, 민중들은 지쳐갔다. 그럴때, 은하 제국에 한 영웅이 나타났다. 그가 바로 라인하르트.폰.로엔그람 이었다.

그리고, 은하 행성 동맹에서도 한 영웅이 탄생했다. 양 웬리였다.

은하계의 황제를 갈망하는 젊은 야심가 라인하르트 폰 로엔그람과 평안한 노후생활을 꿈꾸는,그러나 천재 전략가 양 웬리. 숙명의 라이벌인 두 영웅의 대결이 제 펼쳐진다...



▲ 타이틀 화면


◀ 라인하르트(Reinhard)의 기함 'Br nhild'(브륜힐드)

◀ 양 웬리의 (YangWenli) 기함 'Hyperion' (히페리온)


◀ 각 함대의 제독을 배치한다.

▲ 목적에 따라 함대 배치를 변경할 수 있다.


▼ 각 함대에 소속된 분함대의 사령관을 배치한다.

시나리오 1 -영원의 밤속에서-

아스테이트 회전

초기 제국군 함대수: 24000척
초기 동맹군 함대수: 40000척
제국군 총 사령관: 라인하르트
동맹군 총 사령관: 파에타 에서 양 웬리로
제국군 승리 조건: 동맹군 함대 3만척 격파.
동맹군 승리 조건: 제국군 함대 1만 5천척 격파.

암리츠아성역 회전

초기 제국군 함대수: 100000척
초기 동맹군 함대수: 175000
제국군 총 사령관: 라인하르트
동맹군 총 사령관: 양 웬리
제국군 승리 조건: 동맹군 함대 10만척 격파.
동맹군 승리 조건: 제국군 함대 8만척 격파.

은하의 역사가 또 한페이지..



▲ 각 함대의 공격 방향의 집중도를 변경할 수 있다.



▲ 우회 이동도 가능하다.





▲ 화려한 전투 애니메이션



각 제독의 고유의 기함 그래픽도 들어있다.





이상이 '은하영웅전설'의 간단한 배경 설명이다. 이미 국내에서도 한글관 소설이 나와 있어, 더욱 유명한 이 소설을 배경으로한 본 게임 '은하영웅전설'은 화려한 전투 애니메이션 그래픽과 충실한 시나리오 전개, 그리고 이때까지의 '은하영웅전설'과는 다른 방식으로 기존의 방식에 식상한 분들에겐 좋은 활력이 되리라 생각된다.

SFC관 '은하영웅전설'의 가장 큰 특징은 바로 각 분함대의 사령관을 지정해 줄 수 있다는 것이다. 각 사령관마다의 능력이 틀린만큼 분함대 사령관의 배치는 신중해야 한다.

또 다른 기능으로는, 각각의 함대의 배치를 변경하여 여러 목적에 이용하기 적합하게 할 수 있으며, 공격 방향의 집중도 및 우회 이동도 가능하다는 것이다. 게다가 유명한 제독들의 모습과 기함 그래픽은 따로 마련되어 있어, 애니메이션 팬들에겐 또다른 즐거움을 안겨준다.

가이에스부르그 요새전에선, 막강한 요새포의 위력도 또한 볼거리.

시나리오는 3가지, 7가지의 전투 이벤트가 기다리고 있으며, 마지막 전투 이벤트의 결과에 따라 전혀 새로운 앤딩도 볼 수 있는 기회를 제공해 준다. 물론 시나리오는 소설의 흐름에 따라 진행되지만, 몇몇 대목에선 소설과는 다르게 시나리오를 진행 시킬수도 있다. 예를 들어, 귀족 반란때 키르히아이스에게 총을 그대로 가지게 하여, 키르히아이스를 죽게 하지 않을 수 도 있으며, 버밀리온 성역 회전 에서, 마지막 순간에, 명령을 무시하고, 라인하르트를 공격하여 전혀 새로운 역사를 만들 수 도 있는것이다.



▲ 스파르타니안 공격 장면



▲ 왈큐레 공격 장면



▲ 소설과 같이 시나리오가 진행된다. "그렇다면 내전이 일어나서 내가 승리한다고 말하고 있는것이군... 프로이라인 마린돌



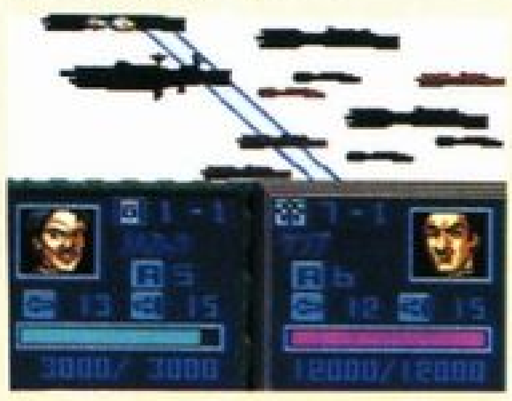
▲ 선택에 따라 소설과 다르게 진행될 수 도 있다. 키르하나이스의 총이 안스바하를 쐈다. 그리고 총에 맞은 놈은 쓰러졌다! 윽-



◀ 이동 요새 '가이에스부르그'



▲ 난공불락의 요새 '이젤론'



▲ 요새포의 막강한 화력

시나리오 2

-날개치는 독수리-

가이아스부르그 요새전

초기 제국군 함대수: 44000
초기 동맹군 함대수: 43000
제국군 총 사령관: 켐프
동맹군 총 사령관: 카제르느나 양 웬리
제국군 승리 조건: 동맹 이젤론 요새 격파.
동맹군 승리 조건: 가이에스 브루그 요새 격파.

시나리오 3

-신들의 황혼-

란테미리오 성역 회전

초기 제국군 함대수: 111000
초기 동맹군 함대수: 33000
제국군 총 사령관: 라인하르트
동맹군 총 사령관: 뷰콕에서 양 웬리로
제국군 승리 조건: 동맹군 함대 3만척 격파.
동맹군 승리 조건: 제국군 함대 5만척 격파.

라이갈 트리프라 회전

초기 제국군 함대수 15000
초기 동맹군 함대수: 13000
제국군 총 사령관: 슈타인메츠
동맹군 총 사령관: 양 웬리
제국군 승리 조건: 동맹군 함대 1만척 격파.
동맹군 승리 조건: 제국군 함대 1만척 격파.

탓시리 성역 회전

초기 제국군 함대수: 10000
초기 동맹군 함대수: 12000
제국군 총 사령관: 와렌
동맹군 총 사령관: 양 웬리
제국군 승리 조건: 동맹군 함대 8천척 격파.
동맹군 승리 조건: 제국군 함대 9천척 격파.

버밀리온 성역 회전

초기 제국군 함대수: 19000
초기 동맹군 함대수: 17000
제국군 총 사령관: 라인하르트
동맹군 총 사령관: 양 웬리
제국군 승리 조건: 동맹군 함대 전멸
동맹군 승리 조건: 제국군 함대 전멸

New Soft

나이트건담이야기

전설의 기사단



건담외전 5탄부터 8탄까지를 모태로 한 패미컴판 '나이트건담 이야기' 3탄. 크라운나이트 건담과 원탁의 기사들 이야기를 강화된 게임 시스템과 함께 알아본다.

발매일	10월 23일	장르	롤프레잉
제작사	반다이	용량	4M
현지발매가	7,800엔	기타	IC백업

크라운나이트의 조국탈환 이야기

인간과 MS(모빌슈트)가 평화롭게 생활하고 있던 스다 도아카 월드였지만 그 평화도, 위대한 MS왕 킹건담이 통치하는 프리티스 왕국이 사피로니아 제국에 멸망했기 때문에 사라지게 되었다.

프리티스 멸망으로부터 7년째, 사람들을 피로니아의 압정으로부터 구하기 위해 킹건담의 잊혀진 기념물, 크라운나이트가 일어섰다.



▲ 자크에스는 왕자 크라운나이트를 찾아내 말살하려 한다



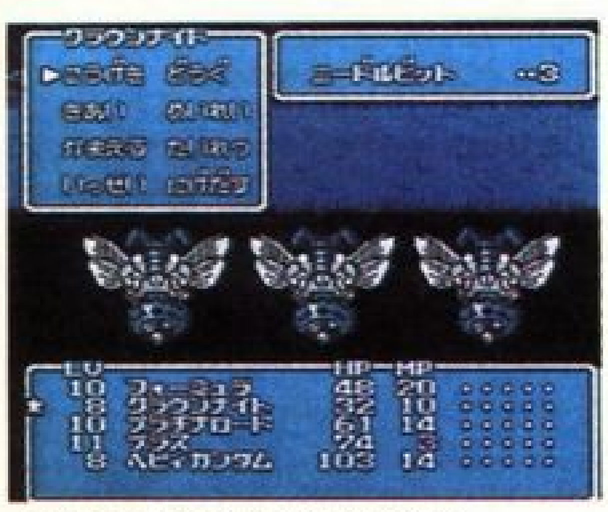
▲ 지극히 보통의 MS 소년. 사실은 그가 크라운나이트이다



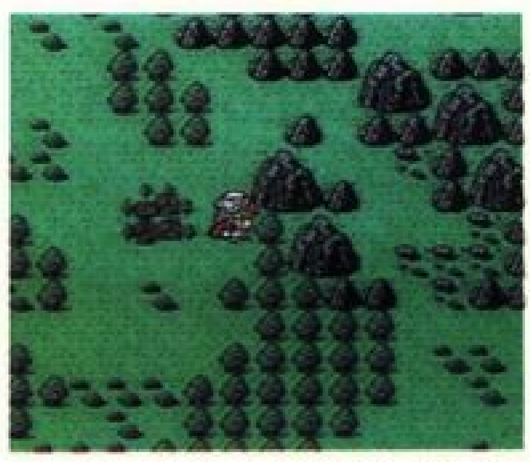
▲크라운나이트가 그 웅장한 모습을 나타냈다

시스템 기능의 강화

이번 작품은 나이트건담이야기 2와는 달리 '장 만들기'의 스토리로 구성되어 있지는 않다. 하지만 보통의 RPG와 같은 하나의 스토리만으로 구성되어 있지는 않다. 우선, 여러가지 점이 강화된 시스템부터 알아보기로 하자.



▲ 전투 화면은 박력이 파워업!!



▲ 필드에서 새로운 요소인 시간이 흐르고 있다



▲ 스토리 진행의 비밀은 일행의 구성에 있다!.

박력넘치는 전투 시스템

이번 작품의 전투 시스템은 전작까지 확립된 시스템을 계속 계승하면서 부족했던 세세한 부분까지 강화시켰다.

와이드한 배경

전작에서 등장한 전투화면의 배경. 다음 2장의 사진을 비교해보면 알 수 있는 것처럼 이번 작품에서는 표시면적이 와이드하게 넓혀져 박력있는 화면으로 되어있다. 물론 장소에 따라 배경은 변하는 것은 당연하지요!

➤ 전작 2탄의 배경은 상당히 작은편이었다!

➤➤ 상하 와일드하게 펼쳐져있고 박력이 업되었다!!

나이트 건담2



나이트 건담3

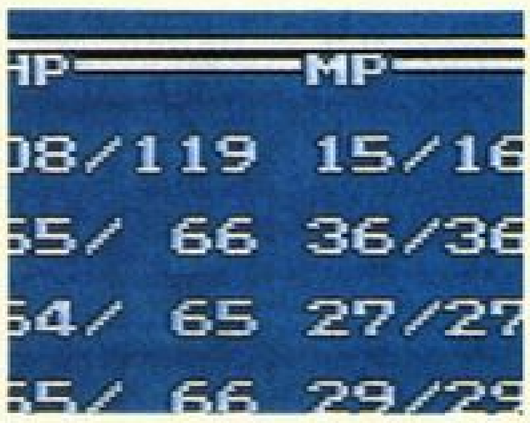


모든 캐릭터에 필살기가..

전작까지에서는 주인공 등, 일부의 캐릭터밖에 사용할 수 없었던 필살기를 이번 작품에서는 모든 캐릭터가 MP의 허용한도 내에서 자유롭게 사용할 수 있다.

전작에서와 마찬가지로 강력한 공격수단과 모든 캐릭터가 사용하는 필 살기를 적재적소에 사용하는 것으로 보스와의 전투를 상당히 유리하게 진행시키도록 되었다.

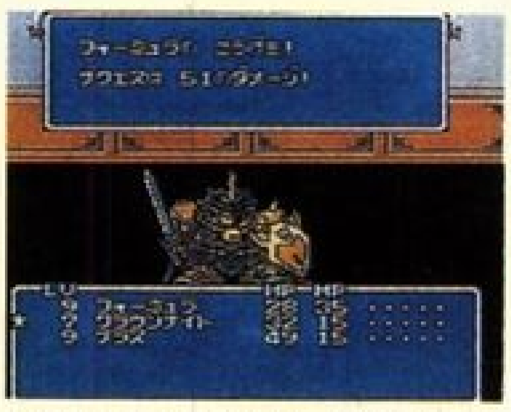
또 각 필살기에는 각각 박력있는 그래픽이 준비되어있다.



▲ 모든 캐릭터에 MP가 있다



▲ 기합이 필살기의 코멘드



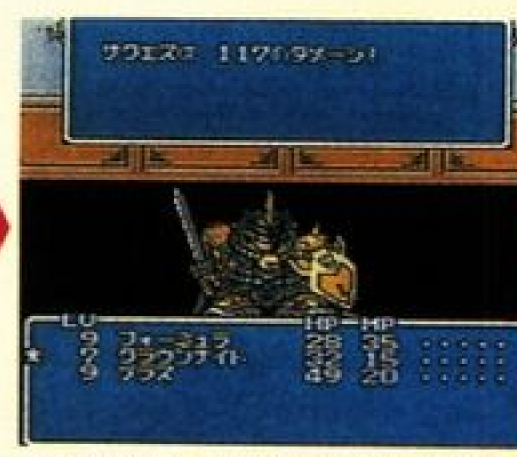
▲ 보스와의 싸움에서는 상대에게 준 손상이 적다 싶을 때에는

▼ 주저말고 필살기를 사용해보자!





▲ 전원이 사용할 수 있기 때문에 다양한 전투 형태가 가능하다



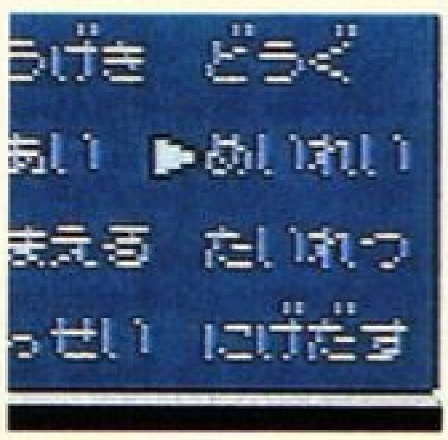
파괴력 극치

▲ 일반적인 공격에 비해 배이상의 위력이 있다

자동 시스템 탑재

지금까지의 '분산(ぶんさん)' 코멘드는 일종의 자동 시스템이였지만 이번 작품의 자동시스템은 전작에 비교가 되지 않을 정도로 발전했다.

전투중에 '명령(めいれい)' 코멘드를 선택하는 것으로 자동으로 할까 말까를 캐릭터마다 개별로 설정할 수 있다.



▲ 분산(ぶんさん)이 없어 '명령'을 넣었다



개별로 설정 가능

▲ 개개인마다 자동으로 매뉴얼 조작의 설정을 할 수 있다



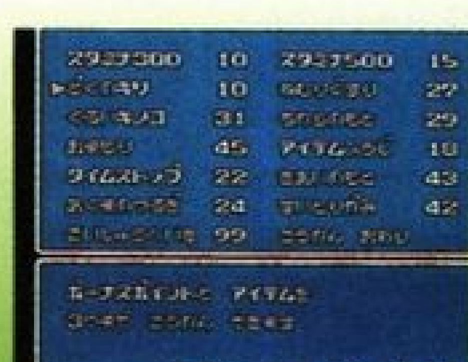
▲ 자동시의 행동은 각 캐릭터마다 특징이 있다

전투화면의 대형화

시스템은 전작과 거의 같지만 전작에서는 화면상에서 작은 캐릭터가 서로 부딪히는 것뿐이었던 전투화면이 대폭으로 변경되어 각 캐릭터가 큰 그래픽으로 표시되도록 되었다. 물론 각종 아이템의 효과도 뛰어나다.



▲ 우선은 카드 4장을 뽑는다! 강한 카드를 내면 좋겠지만...



▲ 카드의 BP와 교환할 수 있는 아이템을 3개까지 선택할 수 있다



▲ 선봉, 중견, 대장으로 사용 아이템을 결정해 전투 시작이다

12명 모두 활용할 수 있는 일행 편성

'장만들기'는 아니지만 하나의 스토리도 아니다. 이 비밀이 12명 모두 활용할 수 있는 일행 편성에 있는 것이다

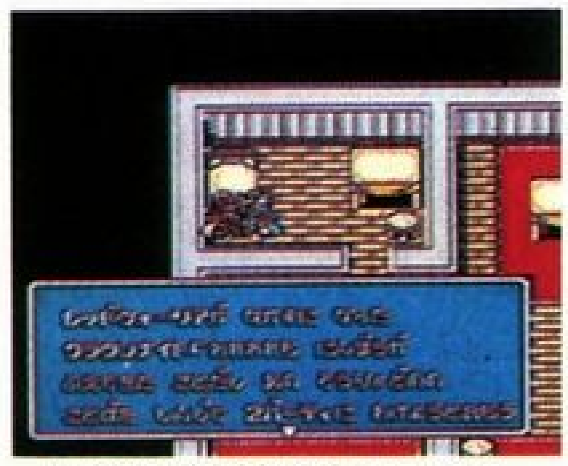
6인 일행이 2가지

게임은 크라운나이트 1명에서 시작하고 1명씩 친구를 늘리면서 진행한다. 일행은 최대 6명으로 구성되지만 친구는 모두 12명이다. 그런데 마차와 술집이 언제나 있는 것은 아닌데 나머지 6명은 어떻게 할까?

정답은 일행을 2개로 하는 것. 2개의 일행을 상호 조작해서 2개의 이야기를 동시 진행시켜간다.



▲ 각지에서 친구를 늘려가며 전진한다



▲ 이윽고 일행을 2개로 나누었다

이벤트마다 장면전환

다음의 표는 일행의 구성 스토리 진행의 관계를 단순하게 표시한 것이다. 분할후는 1개의 이벤트 클리어마다 장면이 변하고 조작하는 일행이 교대한다. 2개의 스토리는 때에 따라 서로 섞이면서 진행되어 간다.

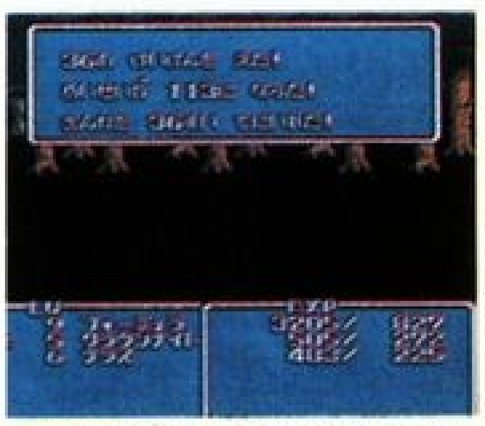
1개의 일행: 혼자서 스타트 → 6인 일행으로 → 일행 분할

2개의 일행을 교환으로 조작

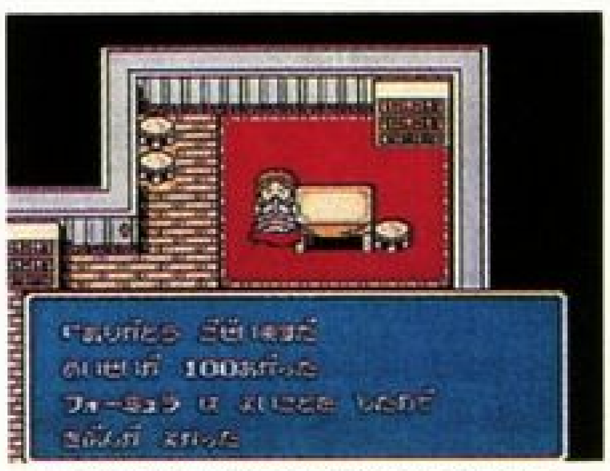
- 일행 ①의 진행: 일행 ① 3명 → 친구를 늘린다 → 이벤트 클리어 → (장면 전환) → 일행 ① 4명
- 일행 ②의 진행: 일행 ② 3명 → 친구를 늘린다 → 이벤트 클리어 → (장면 전환) → 일행 ② 4명

명성을 올려라

친구를 늘려가기 위해 필요한 요소 한가지가 명성이다. 몇명의 친구는 명성치가 낮으면 아무리 유혹해도 상대를 해주지 않고 마을사람의 태도도 명성이 너무 낮으면 안좋다.



▲ 전투에서 이기면 경험치 등과 함께 명성도 조금씩 올라간다



▲ 사람들의 부탁을 들어주면 대폭으로 올라간다



▲ 습격당한 여행객을 도와주워도 대폭으로 올라간다

편리하고 간단한 쇼핑과 장비

상점은 하나로 정리

상점은 병원, 도구실, 마법실, 대본가게, 보험실, 대장간 등 6종류.

이 중에서 대장간과 보험실을 제외한 나머지는 'SHOP'로서 하나의 건물에 정리되어 있다. 처음 마을에서도 상점을 찾으러 방황할 필요없어 'SHOP'의 간판을 찾는 것만으로 쇼핑을 끝낼 수 있다. 상당한 편리한 기능이다.

무기와 방어도구점은 없다

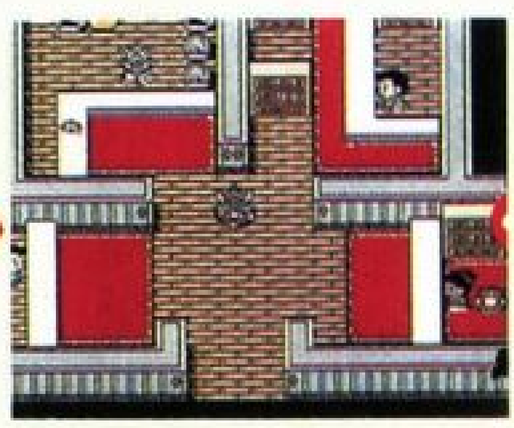
이번 작품의 가장 큰 특징은 무기와 방어도구점이 없다는 점. 이것은 사거나 교환하는 것이 아니라 보물상자 등에서 입수한 간다리움을 사용해 대장간에서 파워업 시키는 것이다.



▲ 간다리움은 보물상자 등에서 입수할 수 있다



▲ 아이템을 매매할 때는 이 간판의 건물을 찾자



▲ 자주 이용하는 4종류의 상점은 한 건물에 정리되어있다



▲ 간다리움을 가지고 대장간으로. 검과 방어도구를 다시 단련하자



▲ 화면의 숫자가 무기의 강함을 표시한다

필드상에서는 시간이 흐른다

이번 작품에서 도입된 요소가 '시간'의 개념이다! 주야는 물론이고 매일 날짜까지 시시각각 변해간다.

낮과 밤이 있다

일행이 필드위를 걸어가면 날이 저물어 밤이되어 곧 아침이 온다. 이것은 단순한 연출이 아니라 낮과 밤에는 마을사람들이 말하는 것과 전투화면의 배경이 변하고, 아이템도 밤이 아니면 발견할 수 없는 것도 있다. 게임 진행상 중요한 의미를 가지고 있는 요소인 것이다.

마을에서 특히



▲ 낮과는 메시지가 다르다!!

▼ 주야로 이야기를 들어보자



필드에서

▼ 야간에는 더욱 강한 적이 나타날걸!





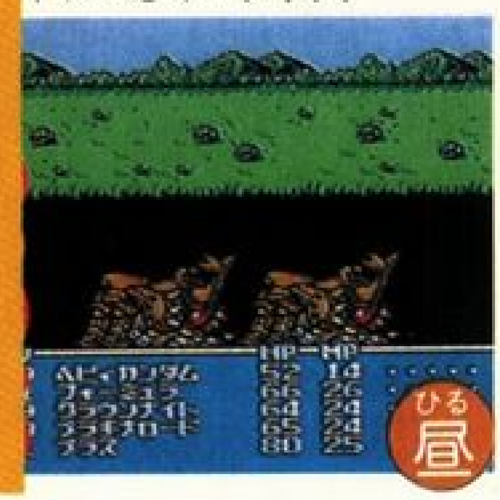
▲ 주간에서는 지금까지와 전개가 다르지 않다

전쟁화면에도



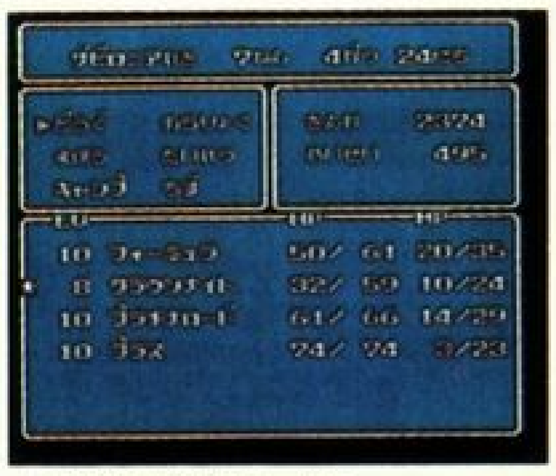
▲ 밤이면 배경도 밤으로 된다!

▼ 뒷 배경에도 주의하자



날짜는 역사에 남는다

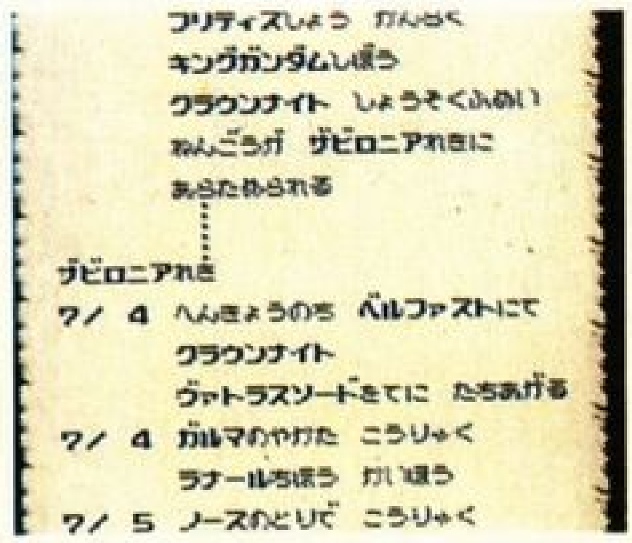
화면의 윗부분 날짜는 필드에서 아침을 맞기도 하고 여관에 머무르면 다음날이 되기도 한다. 이벤트를 클리어한 날짜는 게임을 다시할 때 표시되는 연표에 기록된다. 자신만의 역사를 되돌아 볼 수 있다.



▲ 화면에 날짜를 표시!



▲ 큰 이벤트를 클리어할 때 그 날짜는 기록된다.



▲ 이와 같이 년표에 기록된다

야영가능으로 장시간 여행도 OK

밤의 필드에서는 낮에 비해 강력한 적이 출현하기 때문에 밤에 걸어 다니고 있으면 순식간에 지쳐버린다.

이런 때는 새로운 아이템인 캠프용 도구가 있으면 필드에서 야영해 회복할 수 있다.



▲ 캠프 용구를 가지고 있으면 야외에서 캠핑을 할 수 있다.



▲ 모닥불을 시작하면 화면이 소용돌이 상태에서 검게 된다



▲ 하룻밤 쉬고 나면 몸을 모두 회복할 수 있다

캠프에서 회복

친절설계 월드맵 마을

이번 작품에서는 월드 맵으로 마을의 장소와 현재 위치를 확인 할 수 있기 때문에 위치를 잃어버려 헤맬 경우가 줄어들었다.



▲ 필드위에서 길을 잃어버렸다



▲ 지도에서 현재 위치를 확인한다

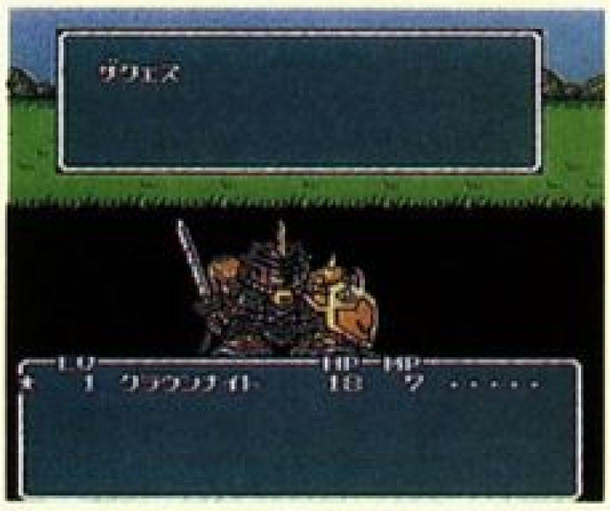


▲ 첫번째 지방에서부터 헤매지말고 바로 도착하자

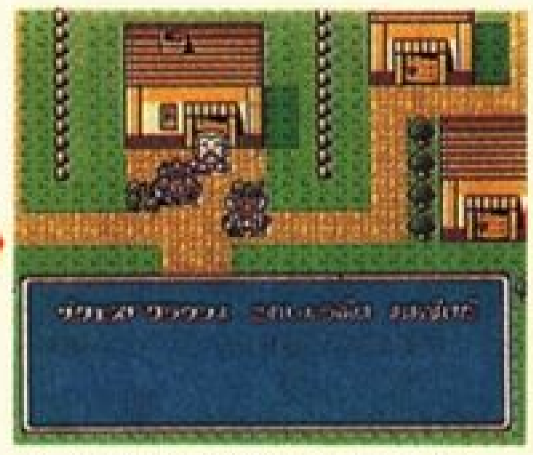
원탁의 기사 수색의 여행으로

쟈비로니아의 사악한 기사 쟈쿠에스의 베르파스트촌 습격을 계기로 기억이 되살아난 크라운나이트는 조국의 회복을 위해 여행을 결심한다.

우선, 은사인 짐토시나의 정보에 따라 용검사 '프라스'를 친구로 삼기 위해 베르파스트마을의 북쪽에 있는 센치네루마을을 목표로 삼는다.



▲ 갑자기 쟈크에스와의 승부로 시작되는데...



▲ 승부가 결정나기 전에 쟈크에스는 도망가 버렸다



▲ 우선 처음은 친구를 모으는 여행부터 시작되게 되는데...

첫번째의 친구

센치네루마을에서 얻은 정보에 의하면 용검사 프라스는 동쪽 숲속으로 갔다는 것. 바로 따라가 보자! 쟈비로니아의 하이쟈크와 프라스의 싸움이 막 시작되려는 무렵이었다. 응원군으로 크라운나이트 혼자서 하이쟈크를 무찌르면 프라스는 친구가 되어준다.



▲ 동쪽 숲속에서는 프라스와 하이쟈크가 서로 노려보고 있다



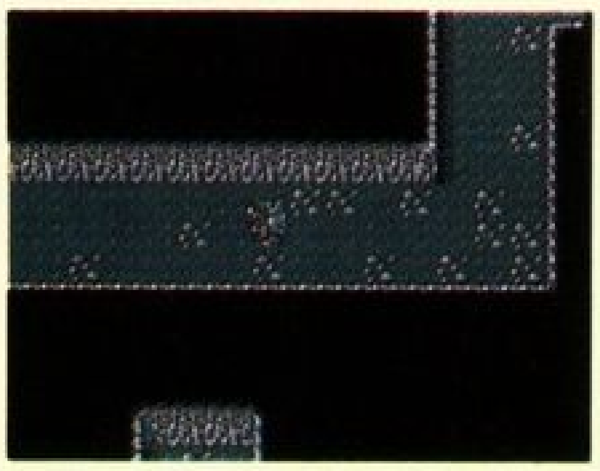
▲ 하이쟈크는 졸병이지만 1대 1이기 때문에 방심은 금물!!



얼음에 갇힌 기사

프라스는 숲을 벗어난 얼음동굴에 유명한 기사가 잡혀있다는 소문이 있다고 전한다.

2명은 동굴 안에서 얼음에 갇힌 기사를 발견한다. 바로 앞에 하이쟈크가 방해를 하지만 이번에는 2명이기 때문에 낙승은 문제없다!.



▲ 소문의 기사를 도와주기 위하여 2명은 얼음동굴로 향해간다



▲ 또다시 하이쟈크가 나타난다. 쓰러진 기사를 도와주기 위한 것이다



► 킹건담을 모신 기사이다!!

과거를 잊은 기사

도와준 호뮤라와 함께 얼음의 동굴을 벗어나 쟈비로니아의 지배아래 있는 라나루촌에 겨우 도착한 일행은 어느 민가에서 프리티스의 기사, 프라치나로드와 만난다. 하지만 그는 기억을 잊어버려 "나의 검은 어디 있는가"라고 말만 반복만 할 뿐이다. 치료방법을 알 수 없기 때문에 라나루지방의 해방을 우선적으로 행한다.

라나루지방의 지배자 가루마의 저택 입구는 굳게 닫혀져 있어 침입할 수가 없다. 침입방법을 알고 있는 도적에게서 정보를 캐내기 위해 용목걸이를 구해 다시 동쪽 숲속으로 되돌아 간다.



▲ 물 속에서 도와주러 나타난 호뮤라와 함께 동굴을 벗어났다



▲ 출구 바로옆 서쪽에 쟈비로니아에 정복된 라나르 마을이 있다!



▲ 원탁의 기사 1인 프라치나로드는 기억이 상실되었다



▲ 이 지방을 다스리는 가루마를 응징하는 것이 최우선의 문제이다!



▲ 카이는 정보와 교환으로 물건을 찾고 싶다고 한다



▲ 프라스와 만난 동쪽 숲으로 돌아가 용목걸이를 찾아라!

가루마의 저택에 드디어 침입

용목걸이를 카이에게 보내면 여관 북쪽에 있는 비밀통로를 사용할 수 있다. 비밀통로를 거쳐 가자 한발 먼저 침입해 온 카이를 만나 도망쳐 온다. 그 안에 기다리고 있던 것은 인연이 많은 적, 사악한 기사 쟈쿠에스!.



▲ 도적 카이는 결국 한탕할 것 같다



▲ 저택 북쪽에, 내부로 향하는 비밀 통로가 열려있다. 침입 개시다!



▲ 비밀통로안에서 쟈크에스와 대결

프라치나르드 부활

큰입을 두드리는 것만으로 쟈크에스는 상당한 강적! 그러나 3명이 힘을 합하면 승리할 수 없는 적은 없다!. 쟈크에스를 무찌르면 프라치나르드가 훌쩍 나타난다. 그리고 쟈크에스가 가지고 있었던 검을 손에 넣으면 기억이 되살아나고 함께 싸울 것을 맹세한다.



▲ 몸시 허풍을 떠는구나!



▲ 이전의 쟈크에스와는 어딘가 다른 강적이다.



▲ 가까스로 검과 기억을 되살렸다

라나루지방의 해방

새로운 친구를 얻어 전투력이 올라간 일행은 저택의 주인인 가르마를 목표로 전진한다. 그러나 가르마는 쟈비로니아에 이용되어 진짜 친왕 쟈크로드는 크라운나이트와 함께 카르마를 처리하려고 한다.

쟈크로드를 무찌르면 가르마의 애인, 이세리나가 선물로 지도를 준다.

이것으로 여행이 굉장히 재미있어 진다. 그러나 저택을 나오려고 하는 일행 앞에 쓰러뜨렸던 쟈크로드가 나타나 불사신의 몬스타, 쟈크토파스로 변신해 습격해온다. 이놈들의 숨통을 끊을 수 있는 방법은 있는 것일까?



▲ 프라치나르드를 포함해 앞으로 전진!!



▲ 가르마는 쟈크로드에 배신당했다



▲ 보스로서는 어딘가 좀 부족한 놈이지만...



▲ 여기에서 세계지도를 손에 넣는 것이다



▲ 저택을 나오려고 하면 쟈크로드가 부활해서 덤벼든다



▲ 쟈크로드 싸움에서 전력을 기울이면 상당히 힘든 전투이다

다음 공격목표를 찾아서

쟈크토파스를 몰아버리고 지도를 의지해 새로운 지방의 마을로 전진해 간다. 그러나 마을입구에 막아서 있는 MS가...

여기까지 모인 친구는 약 3명. 이야기는 아직 서막에 불과하다. 친구가 늘어 2개의 일행이 되었을 때부터 이 게임은 본격적으로 시작된다.



▲ 저택의 달아 올리는 장치가 있는 다리를 내려와 동쪽으로 전진하자!



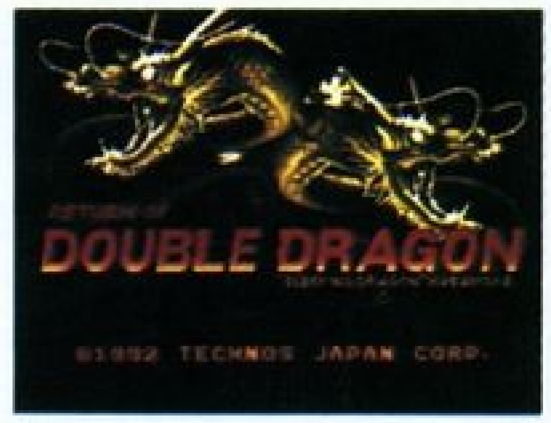
▲ 지도를 보고 근처에 있는 마을로 향하자



▲ 입구에 서있는 이 검은 MS는 과연 무엇인가?

New Soft





1 이름을 붙이지 않아도 제목을 보면 두마리의 용인줄 알 수 있다.



6 마치 손으로 회오리를 돌듯이 손을 펴고 적을 공격한다.

리턴 오브 더블 드래곤

현지발매일	10월 16일	장 르	액션
제작사	테크노스 저펜	용 량	8M
현지발매가	8,600엔	기 타	2인용가능

게임의 소개

리턴오브 더블 드래곤은 테크노에서 만든 액션 게임으로서 테크노 특유의 케릭터의 강렬한 움직임과 사운드등이 돋보이는 작품이다.

이 게임은 패밀리에 더블드래곤 3편에 이어서 나온 4편이었다.

1, 2, 3편에 비해 놀랄 정도로 사운드와, 캐릭터의 공격 방법이 다양해 졌다. 하지만 케릭터의 동작이 너무 느려서 액션게임의 통쾌감을 별로 느낄 수 없다. 하지만 상황 전계가 빨리 돌아가 지루함을 덜어주는 좋은 면도 있다.

공격기술

*이 게임은 다른 액션게임과 달리 공격 기술이 많다. 그러므로 기술을 다 터득하면 이 게임을 쉽게 공략할 수 있을 것이다.

자! 그럼 비법을 하나씩 전수해 드리겠습니다.



봉술

일단 길다란 막대기를 하나 구해서 Y버튼을 마구 누르자.



막고 공격하기

우선 적이 공격해 오려는 순간 B버튼을 눌러 적의 공격을 막은후



날라차기

당연히 점프한 후에 킥을 구사해야 정상이지만 특이하게도 점프를 연속 2번 눌러도 된다.



업어치기

B버튼으로 적의 공격을 막은후에 X버튼을 눌로 주면 간단하게 업어치기를 할 수 있다.



2 패밀리에선 찾아볼 수 없었던 권법을 사용한다.놀랄 만한 점은 적의 공격을 방어 할 수도 있다는 것



3 엘리베이터에서 싸울때는 공간이 좁으므로 적의 공격을 방어하기 어렵다. 그러므로 공격하고 재빨리 다른곳으로 가있는것이 좋다.



4 적의 머리를 잡고 공격할 때도 무방비 상태였던 뒤쪽을 발로 방어 할 수 있다.



5 무기의 종류가 전편에 비해 많아지고 무기를 잡을때마다 각각의 특유의 모습이 나타난다.



7 적들의 공격이 매우 막강해서 에너지가 빨리 줄어든다.



8 주인공의 엎어치기, 매우 통쾌하고 그 한번에 공격으로 다른 적에게도 타격을 입힐 수 있다.



9 영화에서나 볼 수 있는 장면, 팔을 비틀어 잡고 발로 적의 양 뺨을 때린다. 엄청나게 큰 타격을 줄 수 있다.



10 이것이 없으면 더블드라곤이라고 말할 수 없다. 바로 회오리 차기.적의 공격을 일시에 무너트릴 수 있는 가장 강력한 기술이다.



회오리 펀치

R, L버튼을 루름과 동시에 Y버튼을 누른다.



회오리 킥

R, L버튼을 눌러 에너지를 충전시켜 거의다 올랐을때 쯤에 Y혹은 A버튼을 누르면 공격이 가능하다.



쌍절권

역시 쌍절봉을 하나 주워야 사용이 가능하다. 공격은 Y버튼이다.



열받은 헐크

R,L버튼을 눌러 에너지 충전이 다 끝나면 파워포인트가 깜빡 거린다.그때는 헐크(?)로 변하기 때문에 적들이 한방에 날아가버린다.



막고차기

적의 공격을 막은 후에 B버튼을 누르면 한손으로 적을 잡고



하이스피드 킥

점프한 후 빠른 속도로 적을 공격할 자. X버튼으로 점프한 후 패드를 아래로 내린 후 킥이나 펀치버튼을 누른다.



방어

일시적으로 적의 공격을 막자. B버튼이다. 타이밍이 안맞으면 도리어 당한다.



펀치

Y버튼을 눌러 적에게 펀치를 가하자



스카이밋션

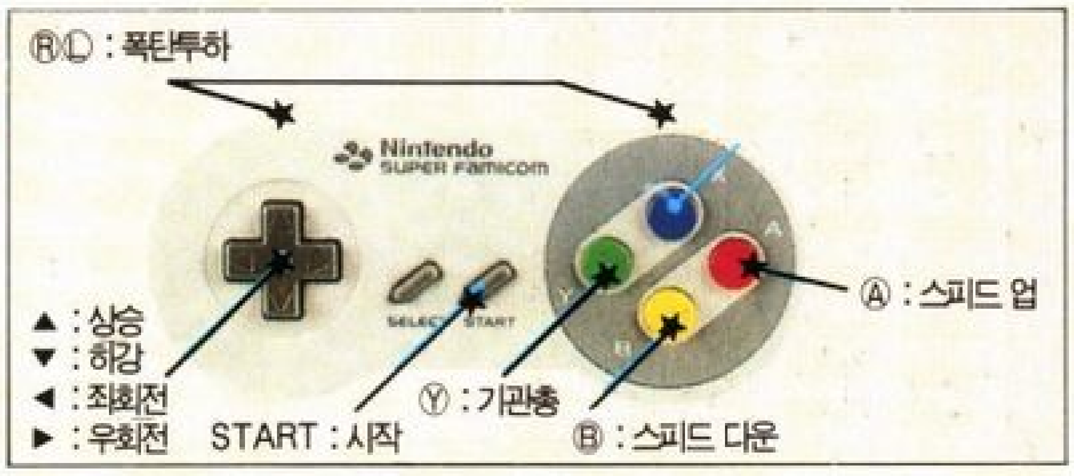


스카이밋션 세계로 초대한다. 당신은 쌍엽기를 조종하는 파이로트다. 공중전, 폭격, 지상공격의 3가지 코스를 모두 돌아야 하며, 수많은 인물과 싸워야 한다.

현지발매일	9월 29일	장르	시뮬레이션
제작사	남코	용량	8M
현지발매가	8,300엔	기타	1인용

남코에서 SFC용으로 축소, 확대, 회전 기능을 100% 발휘한 신작이 나왔다. 멋진 창공을 배경으로 적과 숨막히는 1대1공중전을 시작하자. 지금 적의 기지를 폭파하기 위해 임무를 부여받고 한면의 파이롯트가 엔진을 뜨겁게 가열시키고 있다.

1 조작방법



2 게임의 시작

1. 조종사를 선택한다.

2. 옵션모드

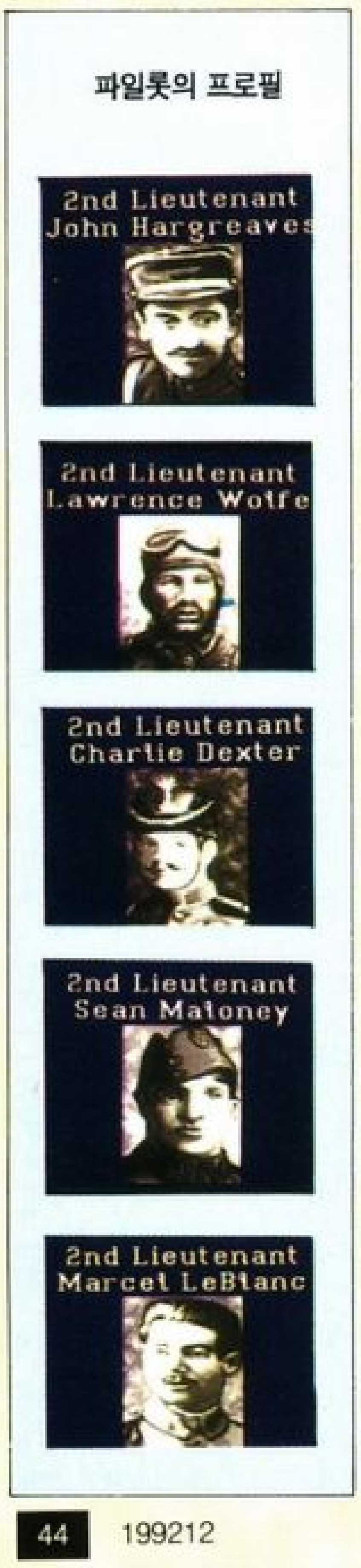
- READ ROOM : 임무수행전 작전명령과 목표물을 볼 수 있다.
- BARRACKS : 다시 조종사를 선택할 수 있다.
- PEVIEW RECORDS : 현재 조종사의 계급등을 볼 수 있다.

3. 전투

- 공중전 : 1 VS 1, 2 VS 1 등의 공중전을 할 수 있다.
- 지상공격 : 저공비행으로 탱크, 트럭등을 공격한다.
- 지상폭격 : 지상의 목표물을 폭탄으로 폭격한다.

4. 전투결과

- EOOD (임무대 성공) : 많은 능력 포인트를 올릴 수 있게된다.
- SUPERB (임무성공) : 중간의 성적으로 능력포인트를 올린다.
- FAILURE (임무실패) : 재도전해야한다. 한번 더 실패할 경우 능력수치와 계급이 낮아진다.
- FATAL (최악의 경우) : 파일롯트가 사망한 년도가 나온다.



3 상황설명



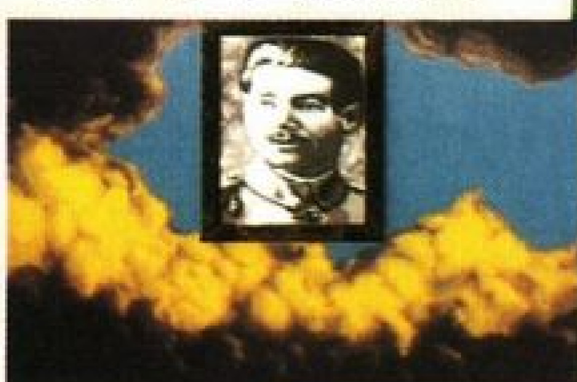
타이틀화면에서 스타트 키를 누르면 게임이 시작된다.

추락하는 전투기





파일롯이 사망하면 계급이 깎인다.



적을 격추시키면 임무가 성공하는 것이다.

탱크는 상승비행후 급하강하여 공격하자.





작전설명으로써 1−9스테이지까지 선택할 수 있다.



에너지 소모량을
적당히 분배할 수 있다.

- 비행능력 : 상승능력업
- 사격능력 : 총기의 파괴력증가
- 비행기계 능력 : 총기의 연사능력과 스피드가 업된다.
- 스테미너 : 자신의 내구능력 업



1대1 공중전에서는 상대의 뒤를 바짝 쫓아 공격해야 한다.



게임도중 사진과 비슷한 곳이 바로 목표물된다.



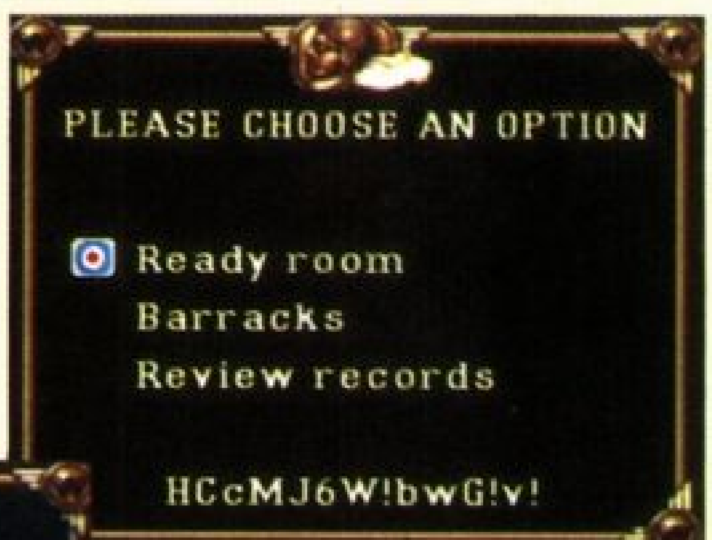
폭격 직전에는 밑으로 급하강 한후 R,L 버튼을 마구 눌러야 폭격을 할 수 있다.



다리를 폭격해서 적의 공격로를 차단하 자.

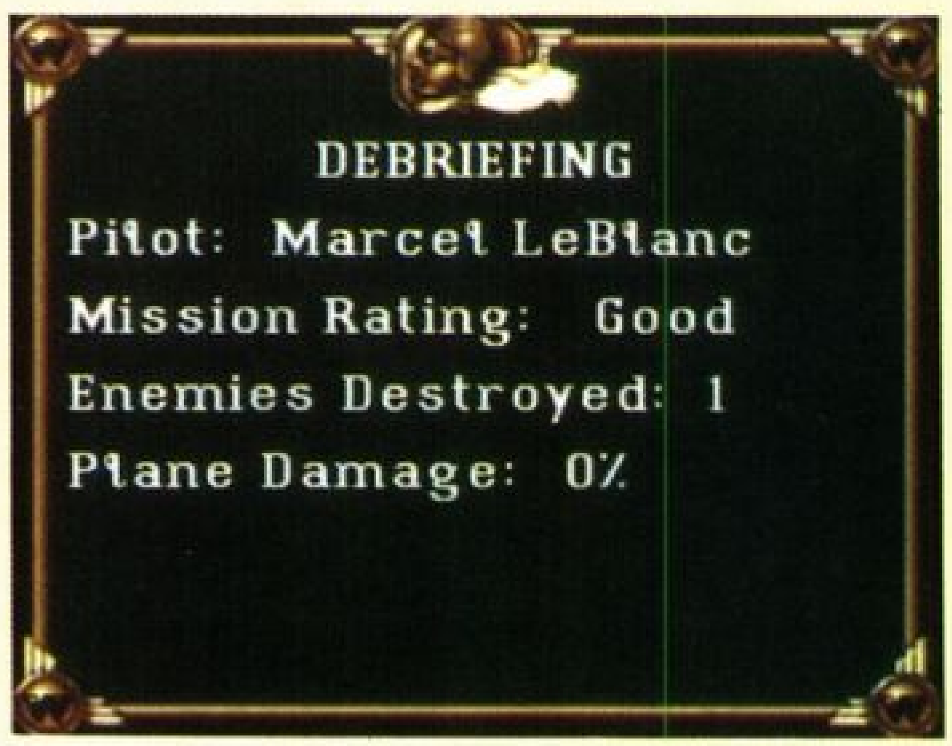


힘든 2대1 전투를 할때에는 가까이 있는 적부터 우선 공격해야 한다.



게임시작과 컨티뉴를 선택할 수 있다.

전투결과를 표시해 준다.
①일롯의 이름 ②전투결과 ③파괴수 ④전투기의 손상도





게임을 다시 시작할 때는 패스워드를 옵션에서 적어두었다가 다시 사용할 수 있다.



옵션화면중 자신이 임무를 선택할 수 있다.



모든 게이지가 꽉 차며 수퍼 파일롯(?) 이 될 수 있다.



캡틴세이버

델타사를 파괴하고 적들의 음모를 저지하라!

비밀경찰의 일원으로서 델타사 파괴를 위해 싸우는 것이 이 '캡틴세이버' 게임의 내용이다. 모두 5개의 스테이지로 구성된 액션게임으로 당신은 주인공 '노바'를 조작해 가로와 세로스크롤 스테이지를 격파해 가야한다. 비밀경찰이 된 당신에게 행운을!!

현지 발매일	9월 29일	장르	액션
제작사	타이토	용량	4M
현지 발매가	5,900엔	기타	

적들의 음모를 저지하기 위해 싸우는 액션게임

무기는 부메랑뿐!!

노바가 사용하는 무기는 부메랑뿐이다. 이 무기를 의지해 스테이지를 격파 진행해 간다. 강력한 적들이 곳곳에서 나타나기 때문에 몇번씩 부딪히지 않으면 무찌를 수 없는 적도 있다!



◄ 무기는 이 부메랑뿐이다! 처음은 날아가는 거리도 굉장히 짧다!!



► 분열하는 적에게는 몇번씩 부메랑을 맞춰 모두 파괴하자!!

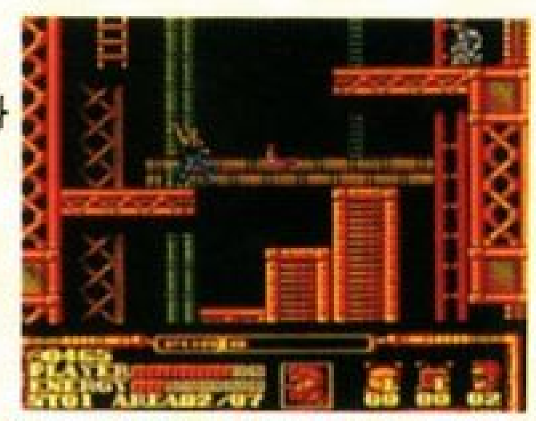
노바



이 노바가 주인공이다

파워업도 가능

부메랑은 아이템에 따라 파워업과 연속적인 공격이 가능하다. 부메랑이 날아다니는 거리도 늘어나기 때문에 아이템은 반드시 취하도록 하자!



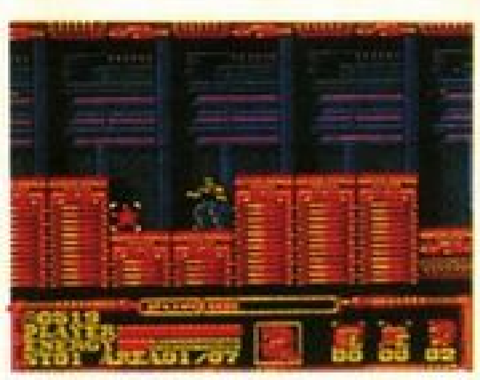
► 아이템을 가지는 것에 의해 상당히 파워업된다.

아이템을 능숙하게 사용

여기서 모든 아이템을 보도록 하자. 에너지통과 라이프통은 스테이지에 놓아두고 그 외는 적을 무찌르면 출현한다.



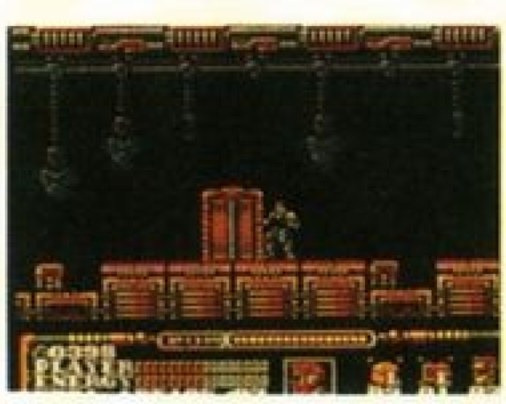
에너지업	라이프업	게이지업	연사 2,3	부메랑2	라이프통	에너지통
숏츠를 사용하면 에너지를 4회 회복된다	라이프를 4번째 성분만 회복한다	부메랑이 나는 거리를 늘린다	연사가 가능해진다. 3연사까지 업	부메랑의 위력을 2배로 파워업	라이프가 가득할 때까지 모두 회복한다	숏츠를 사용할 때 에너지를 보급



► 아이템에는 적을 무찌르면 나타나는 것과 놓여져 있는 것이 있다!

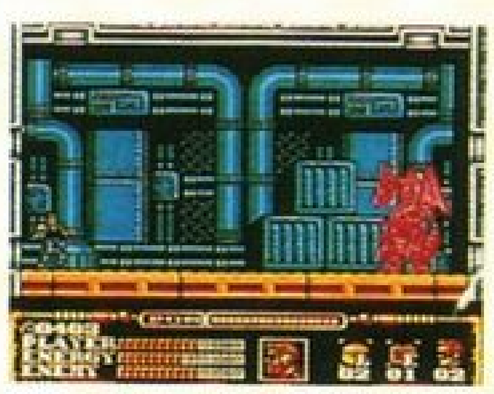
강력한 기능을 가진 신발을 이용하자!

스테이지 1에서 4의 도중에서는 중간보스가 있고 무찌르면 파워신발이 손에 들어온다. 이것을 사용하면 새로운 움직임이 가능하며 클리어가 재미있게 된다. 단, 에너지가 소비됨 을 유의하도록....!!

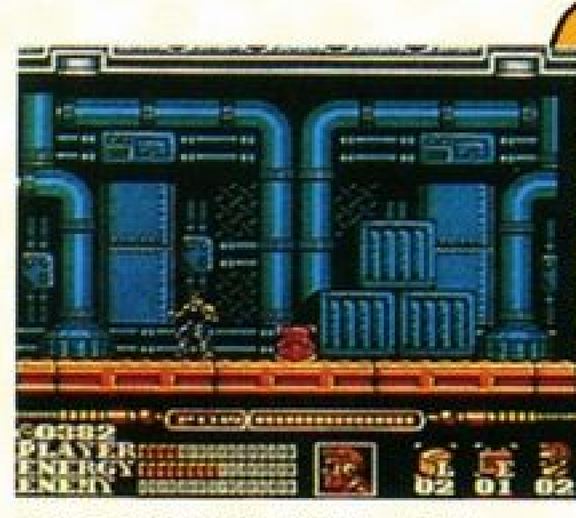


▲ 스테이지1에서는 이 안에 중간보스가 있다!

▼ 이 중간 보스를 무찌르면 마법의 숏츠가 손에 들어온다!



천정에 붙어라



▲ 숏츠가 천정으로 올라갈 수있다.

노바가 싸워가는 스테이지에-주목 하라!

노바가 싸워 가는 스테이지는 모두 5 스테이지로, 스테이지 1부터 4까지 모두 클리어하지 않으면 스테이지 5로 갈 수가 없다. 그러면 각각의 스테이지를 알아보자!



선을 따라 움직이는 널판지를 타고 이동하는 곳도 있다

스테이지를 선택

스테이지 1부터 4까지는 진행되는 순번을 자유롭게 선택할 수 있다. 그러나 어느 스테이지부터 시작해도 모두 격파하지 않으면 다음을 진행할 수 없다.



스테이지1부터 4까지는 자유롭게 선택해 플레이할 수 있다

스테이지1

스테이지 1은 델타사의 생산공장이 무대가 되어 7개의 지역으로 나뉘어져 있다. 여기에서는 그 안에서 특징적인 지역을 체크해보자! 긴장감이 감도는데...



▲ 천정에서 공격해 오고 장애물도 굴러간다

스테이지1-6

이 지역은 가로방향으로 한정된 스크롤 진행이다. 적에게 공격하는 것도 어렵게 구성되어 있다. 참! 또 벽 등에 끼지 않게 주의해라!!



▲ 드릴에 접촉하면 한발에 미스가 되버린다



► 위로만 향하는 스크롤 지역이다! 불꽃이 다가온다!

스테이지 1-4

이 지역은 세로 스크롤 진행이다. 숨어 있는 적을 특별히 주의해야 한다!! 막다른 곳에서는 블록을 파괴하고 전진하자!!



▲ 막힌 블록은 파괴하고 슬라이딩으로 전진하자!!



► 이 지역에서는 위로 진격해 간다. 위에 있는 적을 주의하자!!

스테이지 1-7

발 디디는 곳이 상당히 좁은 것이 이 7스테이지이다. 움직임이 자유롭지 않고 적들도 많기 때문에 아래로 떨어지면 지역 1부터 다시 시작해야 하기 때문에 주의하자!



▲ 밑으로 떨어지면 처음부터 다시 시작해야 한다.

드디어 보스의 등장이다!!

지역 7을 통과하면 보스의 방으로 도착한다. 보스의 주위는 장벽과 같은 장애물이 붙어있고 이것을 파괴하지 않으면 보스를 물리칠 수 없다. 마술슛츠로 변신하면 보스를 무찌르기가 약간 쉬울 것이다!!



▲ 지역7의 앞으로 전진하면 보스가 출현한다!

▼ 보스에게는 그 앞에 장애물이 설치되어 있고 이것을 파괴시켜야 한다.





▲ 슛츠를 사용하면 공격이 즐겁다

슛츠를 사용해라

다른 스테이지는

여기서 선택할 수 있는 다른 스테이지를 보자! 스테이지 2는 폐기물 처리장. 스테이지 3은 격납고. 스테이지4는 실험 지역으로 구성되어 있고 각 스테이지 중간보스는 파워 방탄 복을 가지고 있다.

스테이지1부터 4까지 모두 격파하면 스테이지5로 진행할 수 있다.

스테이지 2



▲ 노바를 짓누르려고 한다!

스테이지 3



▲ 위로 향해서 움직인다

스테이지4



▲ 물속을 전진하는 곳도 있다



미키마우스 3

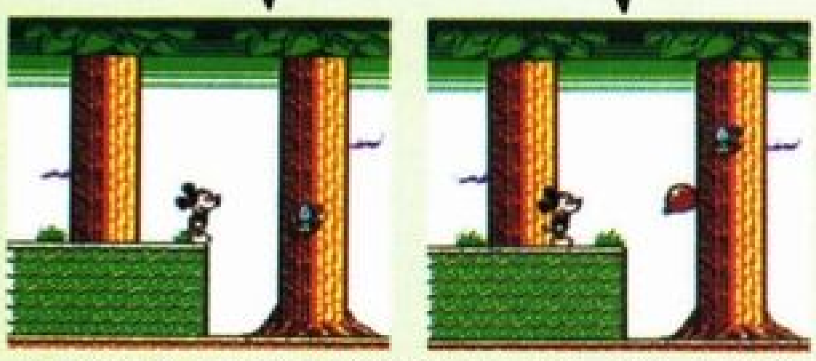
귀여운 미키의 화려한 모험

세계의 캐릭터 미키마우스가 미니컴보이에 이어 패밀리용으로 등장했다!! 자! 지금부터 미키가 풍선을 이용, 대활약하는 현장을 경험하자.

현지 발매일	9월 25일	장르	액션
제작사	남코	용량	2M
현지 발매가	5,900엔	기타	카드리지

풍선을 적재적소에 능숙하게 사용하자

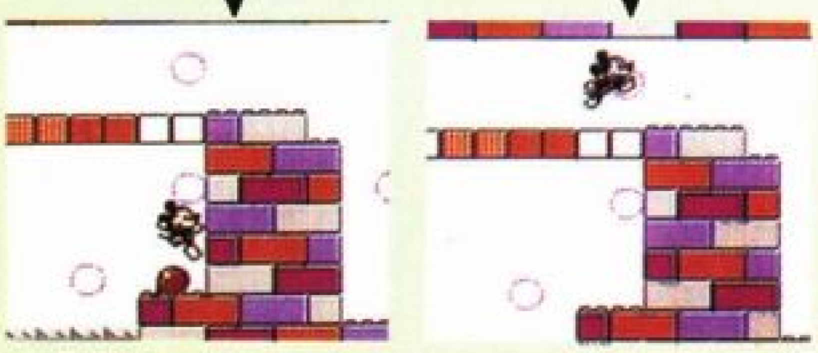
풍선으로 공격



▲ 풍선을 불어 상대를 향해 날리자! 상하, 좌우, 비스듬히 날릴 수 있다!!

미키는 풍선을 가지고 미니의 꿈속으로 들어갔다. 어떤때는 무기로, 어떤 때는 점프하기 위한 아이템이 바로 풍선이다!

하이점프 !



▲ 풍선으로 날라타면 높은 곳으로 점프할 수도 있다. 플 레이하면서 중요한 테크닉이다.

이것을 어느 정도 능숙하게 사용하는가가 게임 클리어를 위한 큰 포인트가 된다.

자! 화이팅!!

가로와 세로가 혼합된 액션 게임!

디즈니 월드!!

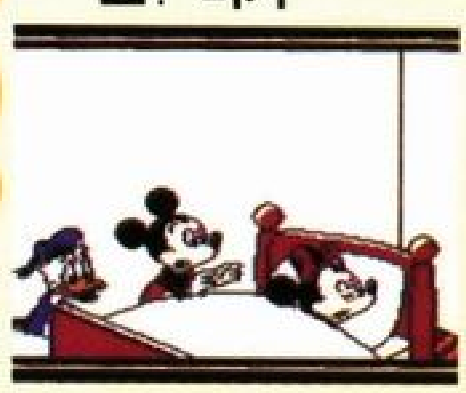
이 게임의 무대는 미키의 여자친구 미니의 꿈속이다. 악몽에 시달려 눈을 뜨지 못하는 미니를 구하려고 미키가 꿈속으로 들어간다는 내용이다.

악몽은 5가지가 있고 각각 1개의 스테이지로 구성되어 있다. 각 스테이지마다 변화가 풍부하고 디즈니다운 환타지아 세계가 매력 만점이다.

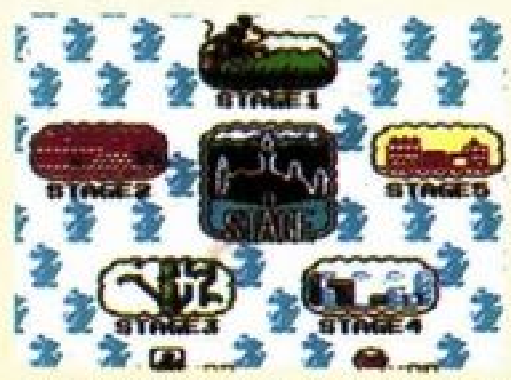
물론 미니컴보이의 2탄보다 액션성이 강하고 폭넓은 연령층 이 즐길 수 있는 내용으로 되어있다.

꿈같이 즐거운

오! 미키



▲ 미니는 악몽에 시달려 눈을 뜨지 못한다. 어떻게 하면 좋을까?



▲ 좋아! 그렇다면 미니를 괴롭히는 꿈속으로 들어가자!! 자! 5개의 무대를 배경으로 모험의 시작이다

스테이지 1
숲·초원



▲ 다리가 뒤쪽부터 무너지고 있다. 무조건 앞으로 전진 해야하며 적들도 출현하니 주의할 것! 잘 보면서 나아가자!!



▲► 최초의 스테이지이기 때문에 비교적 쉽다. 우선 게임에 적응되도록 하고 시간제한이 없으니 천천히 편안한 마음으로 플레이를 즐기자!!

스테이지 2
장남감의 나라



▲► 디즈니다운 분위기가 넘친다. 환상적인 스테이지! 세로 스크롤만 가능한 스테이지도 있다.

스테이지 3
콩나무



▲► 콩나무 위로위로 올라가는 옛날이야기같은 스테이지. 발을 잘 확인하면서 전진하자!

서브게임에서 아이템을 겨누어라!!



각 스테이지 클리어 뒤에는 서브게임도 즐길 수 있다. 좌우에서 나오는 아이템에 조준을 맞추어 풍선을 집어던지자!

능숙하게 히트시키면 아이템 게트이다. 풍선은 바로 전 스테이지중에 얻은 딸기 수만큼 던질 수 있다.



더블문 전설

원작의 세계관을 그대로 재현

이 게임은 얼마전에 크게 인기를 모았던 RPG 게임인 '더블문 전설'을 패미컴으로 게임화한 것이다.

검과 마법의 세계 더블문. 그 세계 안에는 아레스라는 작은 마을에 주인공인 작은 소년이 있다. 소년이 15세가 되던날, 그 소년을 기른 신부가 소년의 성장과정에 대해 이야기를 시작했다...!?

게임은 이렇게 시작되면서 원작의 세계관을 무너뜨리지 않고 게임화한 성공적인 작품이다!.

현지 발매일	10월 30일	장르	롤프레잉
제작사	메사이야	용량	4M
현지 발매가	7,9800엔	기타	카드리지

주인공의 직업은 3종류

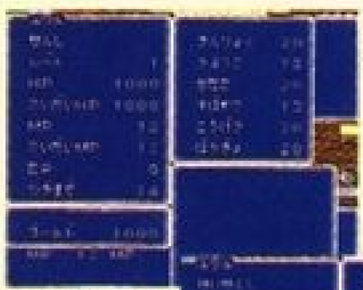
게임을 시작하기 전에 주인공의 직업을 전사, 성전사, 마법전사 3종류 중에서 선택을 하자!

물론 선택한 직업에 따라 각각의 힘과 재주, 속도 등 능력치가 다르다!

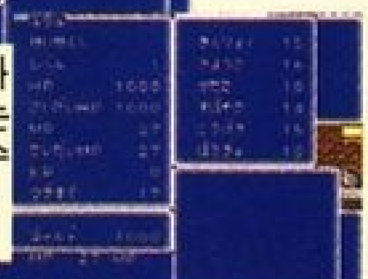
최초로 선택



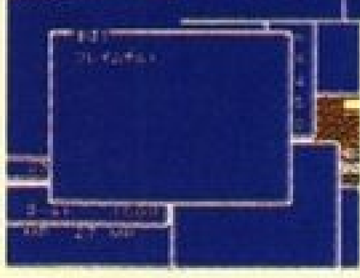
▲최초로 선택 스타트할 때 바로 직업을 결정해야 한다



◄마법을 사용할 수 있는 전사! 육체의 수치는 상당히 높다!!



►마법을 사용할 수 있는 만큼 다른 수치가 낮아지는 성전사

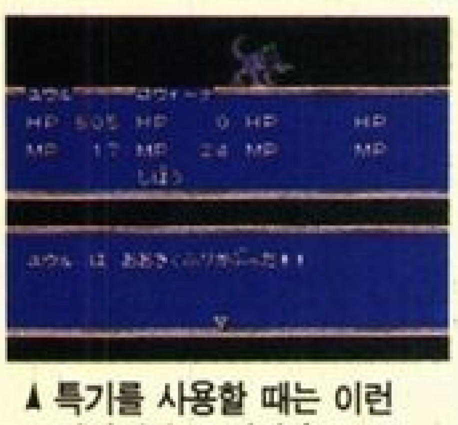


◄사용할 수 있는 마법이 공격계의 마법전사. 다른 수치는 성전사와 같다

11종류의 직업이 있다!

주인공이될 수 있는 직업은 3종류이지만 이 게임에서는 그 외에도 여러가지의 직업을 가진 사람들이 있고, 각자 주인공을 도와준다. 그리고 각각의 직업에는 그 나름대로 특기가 있으며 전투시에 특정의 커맨드를 입력시키면 캐릭터가 순간마다 능수능란하게 특기를 사용한다!

특기는 모두 뛰어나며 특이한 기능을 발휘한다.!!



▲특기를 사용할 때는 이런 메시지가 표시된다

직업	커맨드	특기	효과
전사	싸우다	전체공격	적전체에 2배의 손상
성전사	싸우다	신의 축복	적 하나에 3배의 손상
마법전사	싸우다	무기강화	적 하나에 2배의 손상
사제	수비	전체방어	통상공격에 의한 손상 반감
치료수술	수비	전체치료	일행전체의 HP를 회복
마술사	외치다	기를 단련하다	적에게 공격 마법으로 2배의 손상
신령술사	수비	마법방어	공격마법에 의한 손상 반감
무술사	싸우다	분리공격	적전체에 통상공격
도적	겨누다	기습공격	노린 곳의 손상이 2배
시인	수비	적을 혼란	모든 적이 혼란상태로
스윙스	수비	적을 곤혹	적전체를 떠본다

'겨누다'(ねらう) 코멘드를 활용하라!

어느 공격의 특기가 나오는 것을 기대하면서 싸우는 것도 좋지만 더욱 전략성이 있는 것이 '겨누다'라는 코멘트이다.

이것은 적의 어느 곳를 공격할까를 지정하는 것으로 약점을 잘 파악하면 적을 간단히 무찌를 수 있다. 물론 약점은 적에 따라 다르다.



► 이처럼 공격할 곳을 선택, 새라면 날개도 공격할 수 있다



▲ 효과는 최대. 실패할 적도 있지만 해볼만한 가치는 있다!

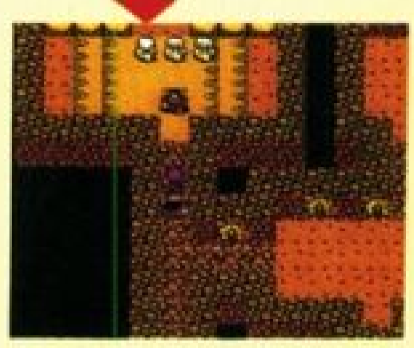
우선 로위나를 친구로 삼자!

어릴때부터 친한 친구라면 아마 좋은 동료가 될 것이다!.

대화를 차분히 들으면 진행하면 약간 시간이 걸릴지도 모르지만 로위나의 위치를 간단히 알 수 있을 것이다. 빨리 친구로 만들고 싶으면...!!



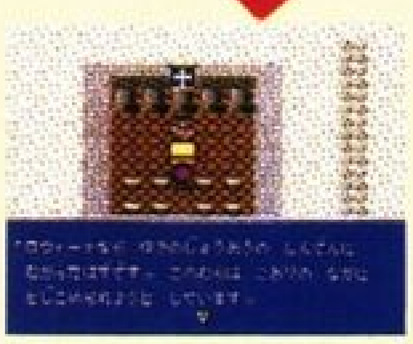
◄눈의여왕 신전. 여기에도 로위나의 모습은 보이지 않는다. 여행은 다시 시작되고...



▲ 북쪽의 동굴. 주인공앞에 다크 샐러맨더가 가로막고 있다



◄ 우선 신부의 이야기를 잘 듣고 그의 딸인 로위나를 찾자



▲ 니그루마을에 가보면 눈에 덮여져 있고 로위나가 없다




게임기 + 팩 = 도매
SKC 동서 게임 채널
IBM PC 게임 원본 취급점
"게임매장을 운영하실 분들의
상담을 위하여 최선을 다하겠습니다."
게임유통



회원 모집 중

특전

1. 가격저렴
2. 신게임 신속공급
3. 5회 거래시 무상교환
4. 30회 거래시 게임팩 무료지급

최초 개업점 판로 개선지원(도·소매점)
A/S 완전 100% 일요일도 영업합니다.

★ 구좌번호 ★
국민 015-24-0311-360
조흥 315-04-370918
농협 011-12-052163
신탁 36309-1790908
외환 309-19-02351-2
중소기업은행 284-13-0014-001

게 임 유 통 서울 특별시 용산구 한강로 나진 13동 1층 106호 (한일가든 옆) TEL : 716-6301~2

◆ 슈퍼키트 취급점 ◆

키트 상사에서 생산발매하는 슈퍼키트 총판매 대리점

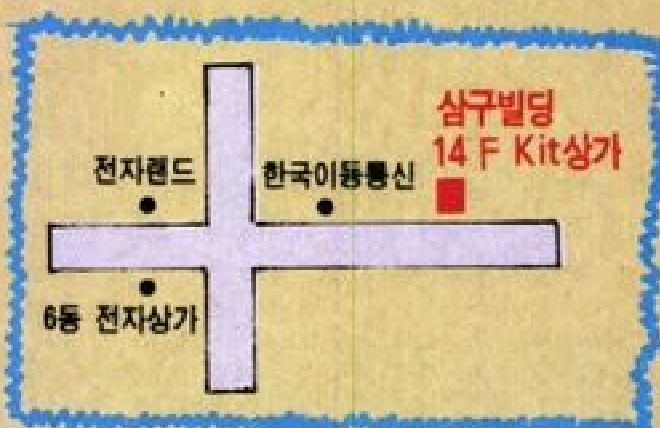




♣ 슈퍼 Kit 특징 ♣

- ■ 조정기의 편리함과 이어폰 기능첨가
- ■ 100% 품질보장과 철저한 A/S처리
  (A/S 발생시 새것으로 교환해 드립니다.)
- ■ 미려하고 세련된 디자인
- ■ 전자총＋팩 포함

■ 본사 : 서울 용산구 한강로 3가 16-49 삼구빌딩 14층 1401호(한강전자 오피스텔)
TEL : 705-0891~4
FAX : 705-0893



–전국총판 모집·영업사원 모집(차량소지자 우대)–

KIT 키트상사

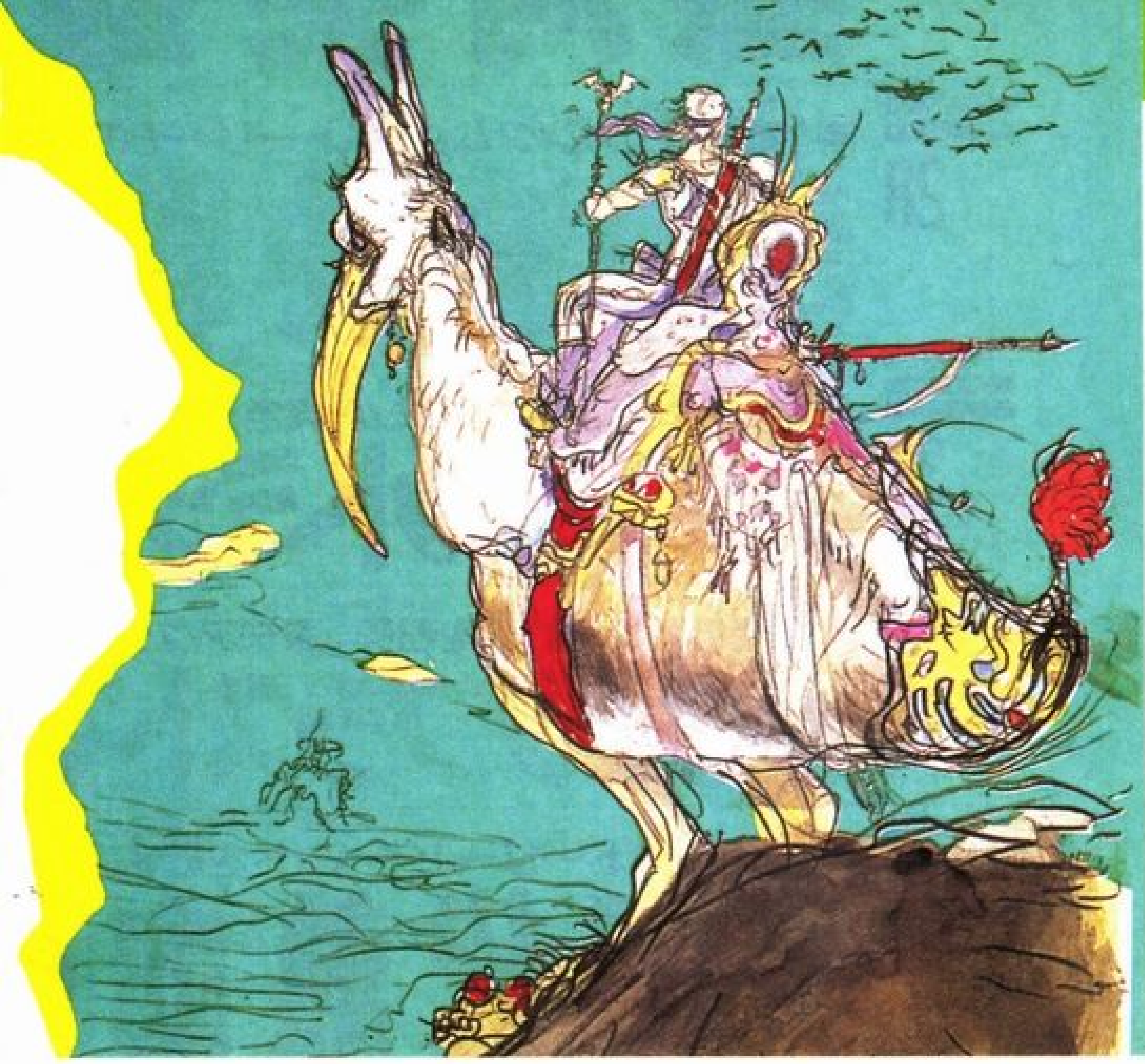
게임 유통 대리점

• 청파동 게임유통 TEL : 717-3310 • 봉천동 게임유통 TEL : 889-5317 • 충무 게임유통 TEL : (0557)44-2659 • 소하동 게임유통 TEL : 897-3536 • 게임유통 본점 TEL : 716-6301~2 • 이리 유통점 TEL : (0653)51-3526,856-3698 • 광주 게임유통 TEL : (062)266-0823 • 거여동점 TEL : 430-6082~3 • 월계동 게임유통 TEL : 941-5395 • 광명 하안동 지점 TEL : 891-0225,895-9526 • 부평 기좌동점 TEL : (032)581-2983 • 천안 게임유통점 TEL : 555-1071 • 백의관 게임유통 TEL : (032)518-1491 • 사당동 게임유통 TEL : 595-8645 • 전자랜드점 TEL : ( )706-3070 • 보광동점 TEL : ( )796-8096 • 대구 황금 게임점 TEL : 768-1266 • 동광양점 TEL : (0667)771-9418 • 대전 게임유통 TEL : 525-3820 • 전주 게임유통 TEL : (0652)224-5136 • 보광동 게임유통 TEL : 797-9339 • 전주 게임랜드 TEL : (0652)251-3742 • 동진 게임유통 TEL : 833-1459 • 이리 역전 게임유통 TEL : (0653)842-6558 • 상일동 게임유통 : 중앙하이츠 APT단지(종합상가 특 1호) • 안동 게임유통 TEL : (0571)858-2288 • 의정부 직영점 : 하이마트內 2층



겜돌이와함께
여행을 떠나자。
각종게임기·롬팩 종합백화점。
신규매장·자매점모집。
신속 정확한 통신판매실시。
꾸준한 공급으로 최신종 롬팩 다량입하。
게임파노라마
GAMDORI
겜돌이
협력점
전국 통신판매 전문
TEL.(051)623-4380
보수동 게임랜드
T · 255-9220
협력점 구서동S/F II
T · 514-1039
부산태원상사 겜돌이
협력점용호동 게임왕국
T · 623-4971
협력점 수정동
게임랜드
T · 441-8599
부산 정컴퓨터
T·(051)555-7333
김해 게임랜드
T · (0525)35-5377
우체국 600726-0033071
농 협 935-02-153015
예금주 : 유보숙
부산태원
TEL.(051)805-8968.816-0640 FAX.(051)816-0640
부산시 부산진구 부전1동 52번지(창선빌딩203호)


게·임·라·인
"초감각 선택으로 게임의 파워치를 높여라 !"
◆게임기 및 롬팩 전문 도소매점◆
우리에겐 우리만의 게임
게임 매니아 만의 앞선 감각
않는 느낌이 있다.
선택도 다르다.
느낌이 게임라인에서
세계가 있다.
우리만의 보이지
느낌이 다르면
이제부터 새로운
시작된다.
삼성게임기
서울 용산구 한강로2가 15-2
나진상가 17동 가열 227호
TEL : (02)713-7033
FAX : (02)703-3463



긴급속보

화이널 환타지 5

FF를 능가하는 슈퍼FF의 탄생!!

현지 발매일	12월 6일	장르	롤플레잉
제작사	스퀘아	용량	16M
현지 발매가	9,800엔	기타	

발매일 결정!!
12 월 6 일



새로운 직업 대소개!

기대의 초대작 RPG, 화이널 환타지 5가 나올 날도 멀지 않았다.화이널 환타지(FF)가 나올 때마다 각종 정보가 소개되지만 아직 전내용에 대해서 밝혀진 것은 없는데, 본지에서는 페이지를 대폭적으로 할애! 본지와 제휴지인 「더 슈퍼패미컴」에 게재된 정보를 긴급 입수,상세히 소개하도록 하겠다.

자,이제부터 FF를 능가하는 슈퍼 FF의 정체에 한걸음 다가서자!?

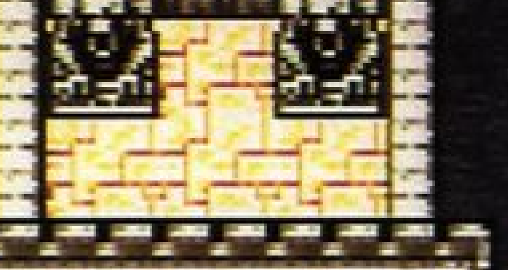
'단축 윈도우'로 성가신 ATB도 즐겁게 클리어

FF5에서의 전투는 액티브 타임 베틀로 진행한다.실시간 감각을 도입한 이 시스템에서는 신속한 코맨드 입력이 승리의 열쇠를 쥐고 있다.그러나 빠르고 정확한 코맨드 입력은 어느정도 '숙련'이 필요하고 성가시다.

그런 번거로움을 해소한 것이 「단축윈도우」.방향키(십자키)로 각각의 코맨드를 자유롭게 분배하고 결정한후 A버튼을 누르는 단순조작으로,코맨드 입력을 할 수 있으며 물론 종래의 조작방법도 병행할 수 있다.



1 직업은 전부해서 20종류 이상!!



2 레벨 업으로 특기 습득!!



3 특기를 교환할 수 있다!

완전 공개!! 직업 캐릭터

풍 수 사 자연은 우리들의 친구



자연을 사랑하고 자연과 함께 살아가는 풍화사. 그들은 자연의 힘(지형)을 이용하여 적 몬스타에게 해를 준다는 뛰어난 능력을 지니고 있다. 더구나 5에서는 새롭게 던죤 내에 있는 함정을 간파하는 능력이나 위를 걸으면 해를 받는 마루를, 해를 받지 않고 걸을 수 있는 등의 뛰어난 능력도 추가 되어 보다 매력 있는 직업이 되어 재등장.





다른 직업에서는 보이지 않는 함정도, 풍수사에게는 잘 보인다



대기중의 먼지를 태워 적 전체에 불꽃의 피해를 입힐수 있다.

● FF사상 최강의 직업(JOB)를 만들자!

● 캐릭터 생산을 생각한다 —

FF3에서 처음 등장한 직업시스템. 여러 직업으로 바꾸며 게임을 즐길 수 있는 획기적인 시스템이지만 솔직히 말해 불만도 있었다. 그것은 직업의 수(20종류 이상)에 비해 조작할 수 있는 캐릭터가 4인 뿐이었으므로 모든 직업을 유효하게 사용할 수 없었기 때문이다. 실제 어떤 직업도 개성적이어서 어떤때는 이 직업이, 어떤때는 다른 직업의 「어빌리티(능력)」가 쓰고 싶어 직업 선택에 고심하지 않을 수 없었다.

FF5의 직업교체에 있어서는 직업에 구애됨 없이 「어빌리티」의 교환이 가능하므로 이것 저것 모두 하고 싶다는 행복(?)한 고심을 모두 해결할 수 있는 것이다.

자, 당신도 최강의 「어빌리티」를 지닌 직업를 조성하는 데 도전하자!!









닌 자 신비의 화이터

용기사처럼 닌자도 FF시리즈에 고정등장하는 직업이다. 보다 재빠르게 양손에 무기를 장착하고 싸울 수 있는데다가 적에게 무기를 던져 해를 주거나,독특한 마법이라고도 할만한 '인술'을 사용할 수도 있다.활약이 기대되는 귀중한 직업중 하나이다.선제공격의 확률도 높다!





연기에 휩싸여 전투에서 탈출하는 기술.



두 몸으로 나뉘어,적의 공격을 무색케해,공격을 2번 피할수 있다.

이번에 등장한 「인술」은 FF4에 등장했던 것과는 조금 시스템이 틀리다. 「인술」은 사용하는 도에 따라 MP를 소비하고, 마법의 일종처럼 사용되어 지나 FF5에서는 꼭 그런 것만은 아니다.예를 들어 화둔술(불을 이용해 몸을 숨기는 술)이나 뇌신술같이 직접 적에 피해를 입힐수 있는 것은,「인술의 권물」이라고 하는 아이템을 「던지다」라는 명령을 사용해야 한다.말하자면 인자에게는 특기(어빌리티)로서 익혀 갈 수있는기술과,아이템이 없으면 사용할수 없는 기술 등 2종류의 「인술」이 있다.



수둔



화둔



뇌신



사냥꾼 평화를 사랑하는 숲속의 파수꾼 ——

FF3에서 대활약한 활을 사용하는 사냥꾼이 FF5에 다시 부활. 명중률 100%를 자랑하는 「표적을 노림」이나 「산발적공격」 등 공격계의 「어빌리티」외 다양한 소동물을 불러낼 수 있다는,가몽 숲속의 파수꾼답게 '동물'을 익히기도 한다.FF3에서는 초급의 백마법을 부렸지만 FF5의 사냥꾼은 무었을 펼칠 것인가?



간단형 소환 마법!?

「동물」은 숲에 사는 작은 동물을 불러내 힘을 빌리는 것으로,소법 마법 흡사한 기술이다.

불러낼수 있는 동물은,캐릭터의 직업 레벨에 따라 결정되어지기 때문에, 레벨이 높을수록 여러 동물을 불러 낼수 있다. 숲속의 수문장다운 기술이다.







용기사

창을 무기로 갖추고 자신에 찬 「점프」로 몬스타를 창공에서 공격하는 용기사도 FF3,4에 이어 세 번 등장한다.같은 전사에 속하는 직업인 나이트가 '비호' '수호','양손의 무기' 등 풍부한 「어빌리티」를 익힐 수 있는 것과 같이 이 용기사에게도 그것을 능가하는 뛰어난 「어빌리티」가 준비되어 있음에 틀림없다.



점프 공격 !!

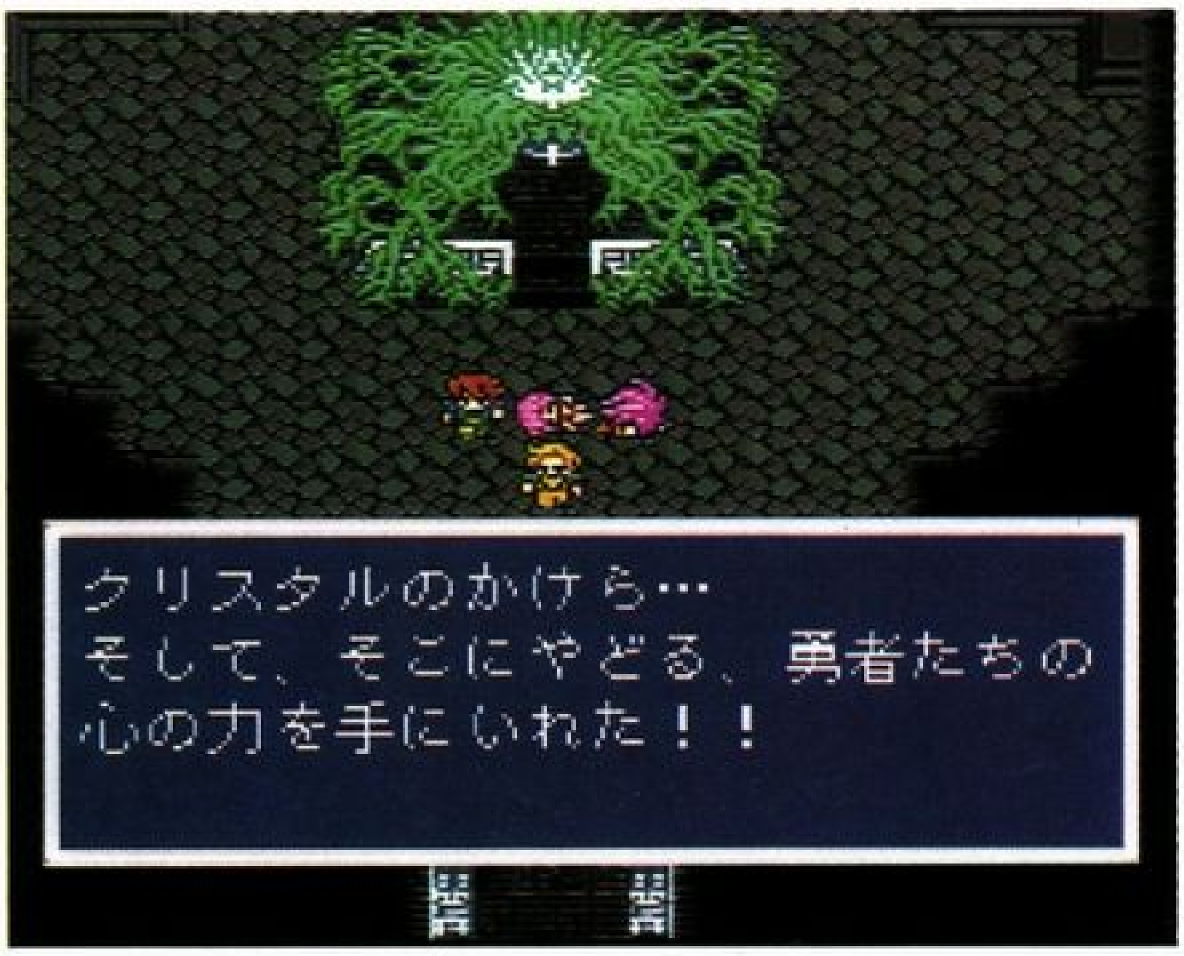
점프공격은 분신한 적 외에는 백발 백중이며,뛰어 올라 있을때에는 적의 공격을 받지 않는다.창을 준비해 공격을 가하면 공격력은 보통의 2배가 된다.



긴급속보

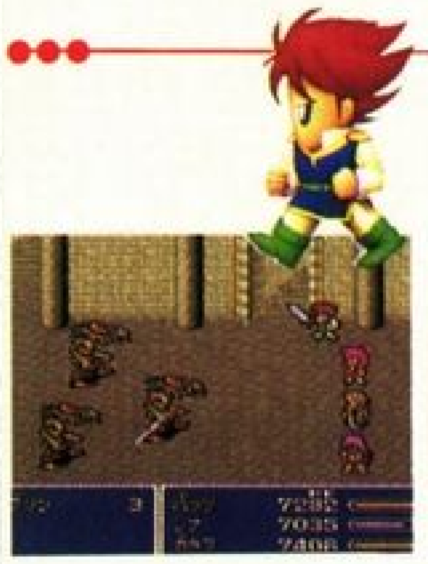
새로운 직업 총 진격!!





전투는 우리들에게 맞겨라!!

전사계 직업



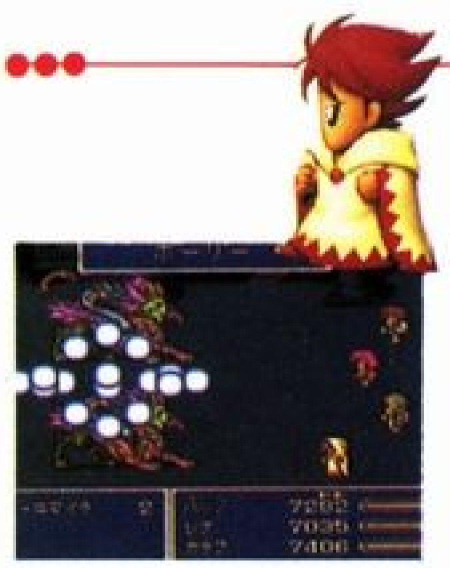
스삔
모든 직업(조브)의 기본형

어느 직업에도 되어 있지 않은 기본형 플레이 캐릭터4인(밧슈,레너,팔리스,갈라프)도 처음엔 이 「스핀(표준)」인 상태에서 등장할 것이다.

기타 직업처럼 직업수준은 오르지 않지만 「어빌리티」를 2개만 자신의 것으로 할 수 있고 모든 무기나 방어기구를 갖출 수도 있다.

우리들은 머리를 써서 승부한다

마도사계 직업



백마 도사
회복은 나에게 맞겨라

팀에 한사람을 넣는다면,회복과 공격 보조의 마법이 특기인 이 백마도사가 최적이다. 레벨1부터 레벨6까지 백마법을 익혀, 팀의 생명을 위기로부터 구하여 준다. 「MP10% 업」을 익히면,MP의 최대치가 증가한다.단,최전전의 전투는 빠지는 편이 났다.



적마 도사
빼놓을수 없는 마법사

FF3까지의 적마도사는 흑과 백 양쪽의 마법을 사용할 수 있고,검을 사용한 격투전에도 참가할 수 있는 편리한 직업으로서 게임 초반에 빠져선 안될 존재였다.

이번의 적마도사는 이 편리함에 제동이 걸려 사용할 수 있는 직업으로서 등장. 레벨3까지의 백마법과 흑마법을 사용하고 롯드뿐만 아니라 검이나 단검까지 장착할 수 있다.또한 이제까지의 능력외에 손에 쥐는 마법 2개를 연속하여 낼 수 있는 '연속마법'을 익힌다.

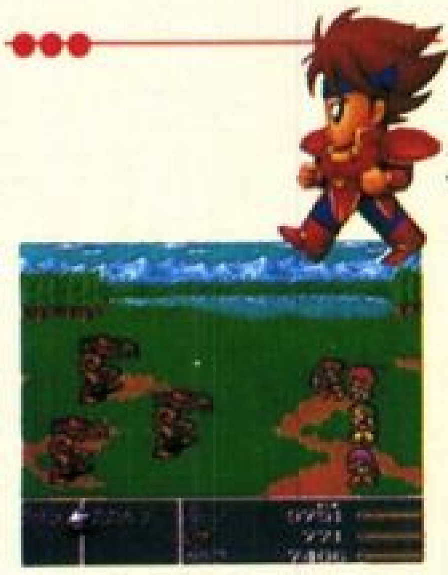


흑마 도사
공격 마법의 달인

체계화한 흑마법을 사용하는 마도사.FF전 시리즈를 통해 등장하고 있다.

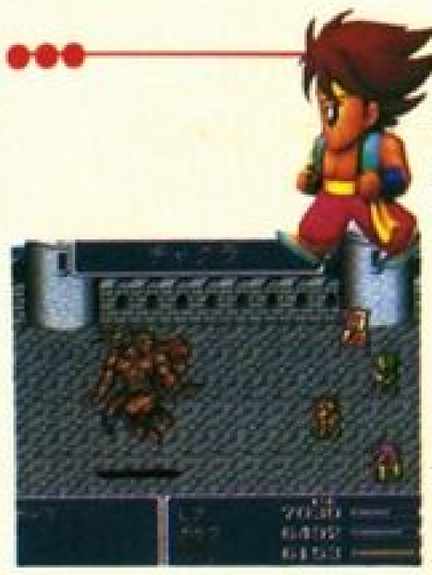
수련해서 얻을수 있는것은,레벨1에서 레벨6가지의 흑마법과 「MP 60% 업」.

전용무기의 롯드와 단검을 장비 가능.힘은 약하지만,백마 전사보다는,전투에서 우위다.



나이트
정의의 사도

무기와 방어 도구의 엑스파트. 모든 무기를 사용해 적과 싸우는 전사이다. 양손에 무기를 들고, 적을 위협 2배의 공격력을 과시한다.이때 방패를 가지고 있으면 방어력이 2배가 된다.빈사 상태에 있는 동료를 위해,자신의 몸을 던져 맞아주는 용맹을 발휘한다.



몽크
몸이 자본이다

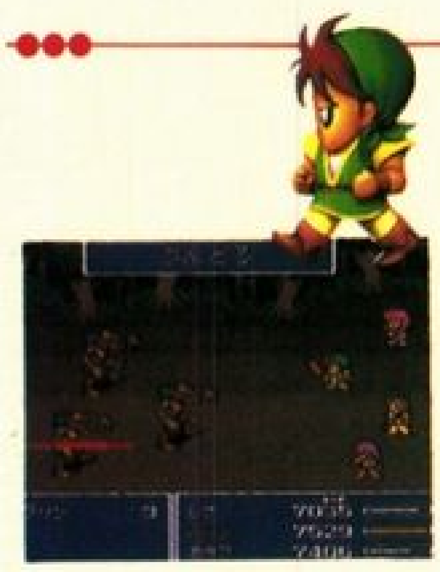
빠른 손으로 적과 싸우는 격투가이다.

이번의 몽크는,무기를 장비 할수 없게 됐다. 그 대신에 익힐수 있는 특기는 풍부하다.

「모으다」는 한번 턴으로,힘을 모아,2배의 공격력을 발휘할수 있다.

「챠크라」는 자신만의 회복기로서,HP나 독을 정신력으로 회복할수 이다.

공격당하면 자동 반격 할수 있는 「카운트」도 있다.



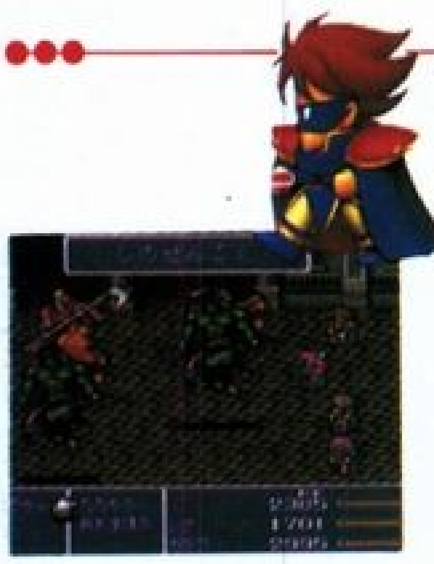
시프
발이 자랑이다

닌자에게도 뒤떨어지지 않는 스피드을갖고있으며,전투이외에도 실력을 발휘하는 맹적.

맵위에서 다른 직업의 2배의 스피드로 움직일수 있는 「댓쉬」가 있다.

직업 특성으로서는,던죤안에 숨어 있는 미로를 돌파할수 「미로 통과」와 불의의 일격을 절대 받지 않는 「경계」가 있다.





청마도사
특수 공격의 왕자

수수께끼의 복면 마도사가 겨우 그 정체를 드러낼 듯하다.

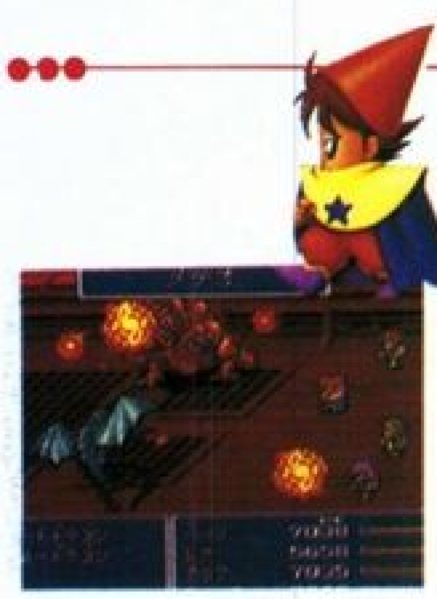
그가 조작하는 '청마법'은 매우 독특하여 적 몬스타의 특수한 공격을 익혀 그것을 자신의 마법으로 삼아 사용할 수 있는 것이다.게다가 어느 정도의 방어력을 지니는 방어기구나 무기도 사용할 수 있고,적의 약점을 간파하는 힘도 습득한다.

상당히 다채로운 직업이라 할 수 있다.



마법 검사
돌극의 마법사

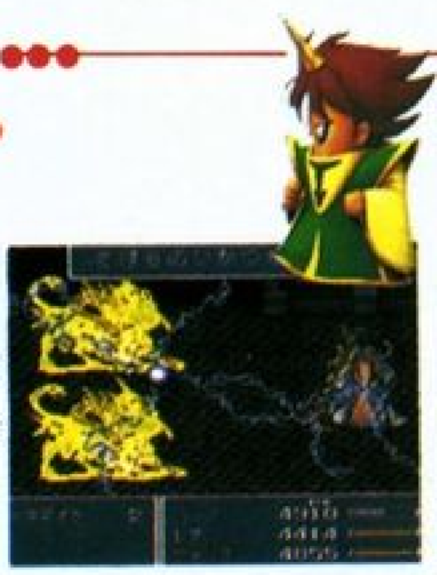
마법검사는 검이나 단검을 스스로 조정, 칼과 같은 중장비를 다룰 수 있는 전사로서의 능력과 순수 마법을 사용하는 마도사로서의 능력을 겸비하고 있다. 더구나 「어빌리티」로서 적의 공격에 의해 심한 중상을 받으면 자동적으로 리플렉을 뻗어 마법방어로서 '마법장벽'을 익히도록 한다.



시마도사
「시간」은 나의 친구

시간과 공가을 조종. 공격과 공격 보조를 중심으로한 신 마법 체계「시공 마법」을 읊는 신 마법사다.

어떤 의미에서는 흑마법 도사별 버전이라고도 하는 직업으로서,장비품이나 능력등 공통 부분이 많다.그러나,시공 마법과는 별개로 공격 마법이 강할뿐 아니라,ATB로 유력한 보조 마법은 이 마법 체계에 속해 있다고 해도 과언이 아닐것이다.



소환사
지금에 와서는 FF 의 얼굴

FF시리즈의 마법이라면 제일 신경쓰이는 것이 소환마법.이미 FF의 빼놓을 수 없는 마법이 된 이것은 다른 마법에 뒤지지 않을 정도의 원기를 되찾고 재등장한다. 괴기스러운 동물을 불러내어 적을 공격시키는 소환마법을 사용하는 소환사는 단검이나 롯트를 갖출 수는 있지만,격투에는 큰 고전.그래도 직업 레벨이 오르면 MP없이 손에 쥔 괴기동물을 1마리 불러낼 수 있는 '호출법'을 익힐수 있다.

명작에세이 시뮬레이션 게임기행

마냥 어렵기만한 시뮬레이션! 그 실체를 조금씩 벗겨 나가자!

1. 시뮬레이션이란?

Simulo(흉내내다)라는 라틴어를 어원으로 하는 시뮬레이션(Simulation)은 상당히 오랜 역사를 갖고 있다. 시뮬레이션의 역사는 어원 그대로 따지자면, 거의 고대로 내려가 '점(占)'이란 것에 까지 이르를 수 가 있는데, 이것은 시뮬레이션이라는 것이 어떠한 현실 대상을 모방하여, 연구 및 분석 그리고 예측한다는 것을 말하기 때문이다. 하지만, 시뮬레이션이란 단어를 '컴퓨터를 이용한 모의 실험'이란 뜻으로 사용한 것은 2차 세계 대전말, 원자폭탄 개발을 목적으로 난수를 이용한 수치실험, 즉 몬테카를로법(Monte Carlo analysis)을 사용한 '폰 노이만'과 '우람'이 최초인데, 이들은 원자폭탄을 개발할 때 나타나는 여러현상을 자신들이 제작한 컴퓨터로 이것을 이용해 해결하여, 컴퓨터 시뮬레이션의 새로운 장을 열게 되었다.

한편, 최근에는 이 시뮬레이션에 대한 정의를 시간경과에 따른 모든 현상에 관한 수치적 혹은 물리적 모델에 의한 실험이라고 하고 있다.

간단히 말하자면, 시뮬레이션이란, 어떠한 현상을 여러 연구 분석 자료를 토대로, 직접 실험하지 않고도, 그 결과를 예측 해 내는 것을 말하는 것이다.

2. 근대 시뮬레이션의 발전

근대 시뮬레이션이란, 체계화된 데이타를 바탕으로 한 모의실험을 가르키는 것인데, 이것의 기원은 19세기 초, 프러시아군이 실제 공격, 방어 작전용으로 사용한 부대배치와 이동점검을 위한 지도위의 가상싸움, 즉 전쟁 시뮬레이션에서 찾을 수 있다.



시뮬레이션 게임 'SD 건담 X'

그 후 전쟁 시뮬레이션은 제 1,2차 세계 대전 때의 다양한 분석 시스템과 자료를 참고로, 그와 때맞추어 발전하기 시작한 컴퓨터의 도입으로, 매우 빠른 속도로 발전하게 되었는데, 군사목적에서 부터 발전하기 시작한 근대 시뮬레이션은 컴퓨터의 발달과 함께 사회의 모든 분야로 급속하게 영역이 넓어졌고, 현재에 이르러선, 군사적인 목적은 물론, 물리 역학, OA(사무 자동화), FA(공장 자동화), CAD(컴퓨터 설계), 경제, 경영, 정치 등 시뮬레이션이 도입되지 않는 분야가 찾아보기 힘들 정도로 널리 퍼지게 되었다.

3. 시뮬레이션 게임이란?

앞의 설명으로 시뮬레이션이 사회의 거의 모든 영역에 보급되어 있다는 것에서, 게임화가 되지 않는다는 것은 오히려 이상한 일일 것이다.

시뮬레이션 게임, 특히 컴퓨터 시뮬레이션 게임에 대해 간단히 말하자면, 기존의



시뮬레이션 시스템에서, 게임적인 요소를 부각시킨 것이나, 아니면, 여러 인공의 수치와 수식등을 통하여 실재하지 않는 것을 시뮬레이션하는 것으로 볼수 있다.

사실 앞의 것들을 대상으로 한 시뮬레이션 게임은, 어디까지가 시뮬레이션이고, 어디까지가 게임이냐란 문제가 자주 대두되는데, 판정의 기준(?)은 아무래도 현실적인 요소가 얼마나 게임같이 나타났는가로 보는 것이 좋을 것이다.

참고로, 근대 시뮬레이션 게임의 시초는 1953년에 개발된 태틱스(TACTICS)란 보드게임에서 시작된다고 볼수 있다. 단순한 첵커보드와 같은 보드 위에 자신과 상대편의 바둑알을 이용해 즐기던 이 게임을 시초로, 수많은 보드 시뮬레이션 게임들이 제작되었고, 실제 지도를 사용, 유명한 전투를 재현하는 경우의 게임들도 나오게 되었다.

4. 컴퓨터 시뮬레이션 게임의 시초와 발전

컴퓨터를 이용한 시뮬레이션 게임의 시초는 1970년 영국의 캠브리지 대학 곤빌 앤드 카이어스 칼리지의 젊은 수학자 죤 호튼 콘웨이가 만든 라이프(LIFE)라는 것에서 부터 시작된다.

미틴 가드너가 사이언티픽 아메리카잡지 1970년 10월호의 "수학적인 게임"' 이라





▲가상의 세계를 배경으로한 RPG형의 전략 시뮬레이션 게임 '랑그릿사'

▲육아 시뮬레이션 게임 이라는 새로운 장르를 개척한 '프린세스 메이커'

는 칼럼에서 최초로 언급한 이 게임은, 첵커보드와 같은 배경위에 있는 표시들로 이루어진 '셀'이라는 것을 이용하여, 게임의 각 움직임(단계 제네레이션(Generation)이라 부른다)에 따라 변하는 셀들의 패턴을 잘 조절하여 라이프(LIFE)패턴을 만드는 것이 목적이었다.

이런식으로 일부 전문 연구자들만이 사용할수 있었던 컴퓨터가 컴퓨터의 발달과 함께 개인용 컴퓨터로 보급됨에 따라, 컴퓨터 게임 이라는 것도 각 가정에 보급되기 시작했다. 이와 함께 시뮬레이션 게임도 점차 그 자리를 넓혀 나가게 되었는데, 컴퓨터 게임들에 장르가 구분지어 진 것도 이때부터라고 볼 수 있다.

컴퓨터 시뮬레이션 게임은 크게 두가지 줄기를 이루며 내려 갔는데, 하나는 항공기나,자동차등의 기계에 탑승했을때의 상황을 창출하여 플레이어가 그것을 움직이는, 조작 시뮬레이션 계통이며 다른 하나는 각종 수치와 수식모형 등을 이용해 과거에서부터 미래에 걸쳐 발생했거나, 발생할 사건을 가상으로 체험, 다양한 상황변화에 어떻게 대처할까를 생각하며 즐기는 전략 시뮬레이션 계통이다.

이 두줄기는 현재에 이르기까지 끝임없이 발전해 왔으며, 발전해 가고 있다.

그리고 요즘에 들어선, 미래의 시대를 상상하여 만든 것이나, 이 두 줄기를 하나로 만든것, 다른 장르의 특징을 혼합하여 제작되는 게임들도 나타나고 있다. 대표적인 예로, PC로는, 아크틱 폭스(ARCTIC FOX)로 유명한 다이나믹(1991년 시에라사와 합병되었음) 1990년작, 스텔라7(STELLA 7)이나, 팔콘3.0(FALCON 3.0)으로 유명한 스펙트럼 홀로바이트사의 1990년작, 플라이트 오브더 인투르더 , 그리고 육아 시뮬레이션이란 새로운 장르를 개척한 가이낙스사의 1991년작 '프린세스 메이커'가 있으며, 게임기로는 NCS의 랑그릿사, 고에이의 제독의 결단, 반다이의 SD 건담-X등이 있다.

5. 시뮬레이션 게임의 구성요소

시뮬레이션 게임이라고 불리려면 과연 어떠한 요소가 얼마만큼 필요한 것일까?

기본적으로 '실제성'한가지 만이 필요하다. 그러나 게임이란 것은 '즐기기' 위한 것이므로 적당한 '재미'를 부여하는 '난수성' 그리고 상반된 이야기지만, '실제적이지 않은 상황 연출'이 부수적으로 필요한 요소가 된다.

이 요소들 중에서 어느면을 강조하느냐에 따라 그 게임의 현실성과 재미가 어느정도 결정되게 된다. 예를 들어, 플라이트 시뮬레이터와 같이 현실적인 요소가 매우 강조된 게임의 경우엔 '재미'는 상당히 반감될 수 있으나, 지속적인 인기를 얻을 수도



있다. 그 반면 SD 건담 X같이 현실적인 요소를 거의 무시하고 재미위주의 게임이 되는 경우엔, '현실성'은 거의 무시되나 일시적으로 상당한 인기를 끌수 있다. 그러나 지속적이지 못한 경우도 있다.

그럼, 실제적인 예로, 고에이사의 삼국지와 시스템 소프트 & 세가사의 어드밴스드 대전략을 놓고 그 게임들의 구성요소를 살펴보도록 하자.

삼국지의 대표적인 구성요소는, 역시 그 시대를 이끌어 나갔던 수많은 인물들의 데이타일 것이다. 이들의 데이타의 실제성은 전적으로소설을 참고로 하는것이므로, 결코 실제성이 크다고는 할 수 없는 요소들이다.

이에 반해 어드밴스드 대전략의 경우엔 대표적인 구성 요소는 병기인데, 2차 대전 당시의 병기들에 대한 수많은 데이타는 거의 대부분이 현존해 있기 때문에 병기의 성능 등은 상당한 실제성이 있다.

재미의 경우엔 삼국지는 중국통일이라는 목적을 달성하기 위해서 단순 반복적인 작업을 계속적으로 행해야 하지만 게임 곳곳에서 나타나는 사건들과 다양한 인물들의 개성 및 역사를 재창조한다는 흥미로 인해 쉽게 질리지 않게 플레이 할 수 있다.

어드밴스드 대전략의 경우엔 그 시대에 등장하는 각기 개성있는 수많은 병기들이 실제성있게 등장하여 전투를 벌이고 그 시대 그 전장에서 플레이어만의 독특한 전략을 구사할 수 있다는 점이 큰 재미의 요소로 등장한다.

하지만 두 게임, 아니 대부분의 시뮬레이션 게임들이 배경으로 하는 시대에 대한 지식이 없거나 부족하면 큰 재미를 느낄 수 없다. 그러나 그 시대에 대한 배경지식이 풍부하면 풍부할 수록 재미가 배가된다는 것이 특징이라 하겠다.

그럼 마지막으로 '난수성'과 '실제적이지 않은 상황연출'에 대해 비교해 보겠다. 사실 이 두가지의 요소는 같은 말로 해석이 가능하므로 한꺼번에 묶어서 설명하겠다.

역사를 배경으로 하는 대부분의 시뮬레이션 게임들의 공통점 이라 하겠지만, 이 '실제적이지 않은 상황연출'은 대개 역사를 플레이어의 손으로 재창조 하거나, 전혀 다른 상황을 만들어 본다는데 있다. 유비가 천하를 통일한다든지 독일군이 승리하여 유럽이 나치의 수중에 떨어진다든지 하는 것들이 한 예이다. 간단히 말해서 '말도 안되는 일'을 해본다는 것이다. 이것은 제한된 '역사'란 배경을 플레이어의 능력에 따라 최대한 가변적으로 변형시킬 수 있다는 말로도 해석된다.



▲워(WAR)시뮬레이션중, 보드판 시뮬레이션 게임의 대표적인, 대전략 시리즈의 하나, '익스퍼트 대전략'


◀미래를 배경으로 한 가상 전략 시뮬레이션 게임 '어스라이트'


▶나폴레옹 시대의 배경으로한 '랑펠로'


▶우주왕복선을 조작하는 색다른 조작 시뮬레이션 게임인 셔틀(SHUTTLE)

시뮬레이션 게임은 위의 '실제성', '난수성', '실제적이지 않은 상황연출'외에도 시뮬레이션 게임의 두줄기를 구분하게 하는 '조작방식'(=계통)이라는 요소가 있다.



▲우주를 배경으로 한 가상 전략 시뮬레이션 게임 '슈퍼슈발츠실트'(아직 개발중)

'조작방식'에 대해선 위에서 간략한 정의를 내렸으니, 좀더 실제적으로 알아보도록 하겠다.

앞에서도 말했든, 조작방식에는 크게 두가지 종류가 있다. '조작 시뮬레이션' 계통과 '전략 시뮬레이션' 계통이 그것이다.

조작 시뮬레이션 계통의 가장 큰 구성 요소는 말그대로, '실제적인 조작성'이다. 이것은 실제성이 강한, 현존하는 기계에 대한 시뮬레이션 게임에서 특히나 강조되는 요소로서, 게임의 수준(=시뮬레이션으로서의 가치)과 재미를 결정짓게 한다. 예를 들어, 마이크로 소프트사의 플라이트 시뮬레이터의 경우엔 이 '실제적인 조작성'이 최고조에 달한 게임으로, 어떻게 보면 게임이라기 보단 PC에서 실행되는 비행 시뮬레이터라고 해도 결코 뒤지지 않는다. 하지만 '재미'라는 요소는 실제성이 강한만큼 줄어들게 마련이여서 어느정도의 지식과 끈기가 없는 사람이라면 쉽게 재미를 붙일 수가 없다. 이에 반해 마이크로 프로스사의 F-15 스트라이크 이글II의 경우엔 '실제적인 조작성'은 거의 무시했다해도 과언이 아닐만큼 철저한 재미위주의 게임이지만 초보자들에게 있어선 쉽게 시뮬레이션 게임에 익숙해 질수 있다는 점에선 인정 받을만 하다.

전략 시뮬레이션 계통의 가장 큰 구성 요소는 '실제적인 상황연출'에 있다. 이 말은


▲전략 시뮬레이션 게임 계통중 워(WAR) 시뮬레이션에 속하는, '크로스 도이칠란트'

'현실적'이라는 것과는 의미상으로 약간 틀린 것으로, '그 시대에 적합한 실제적인 상황연출'이라고 풀이가 가능하다.

이것은 어느 전략 시뮬레이션 게임이나 중요한 요소이지만, 특히 고에이사 등의 '역사'를 주된 배경으로 하는 시뮬레이션 게임에 있어선 더욱 필요한 요소이다. 이것의 실제성이 그 게임의 수준과 재미를 결정함은 두말할 나위도 없다. 오히려 조작 시뮬레이션 계통의 게임들이 실제성이 강한만큼 통상적으로 재미가 줄어드는데 반해, 이 전략 시뮬레이션의 경우엔 아주 실제적이지 않은 이상, 오히려 재미가 더 늘어난다는데에 특징이 있다.

천지상사 바로 현명한 "선택"입니다

게임기 "전문점" 및 "겸업"을 하시고자 할 경우 친절한 상담을 해드립니다. (출장 상담 가능)

3보 통신판매실시

보다 다양한 품목으로
보다 저렴하게
보다 신속하게

어린이 여러분 곁으로 갑니다.



울산특약점(동구전하1동) 영선오락기 33-8155 **양천구특약점(신월1동)** 한보사 602-7174
청주특약점 억불상사(0431)53-8310 **제주특약점** 제주 게임월드 제주시 연동 로얄쇼핑3층(064)42-5973

■ 서울 용산구 한강로2가 15-2 나진상가 18동 가열 233~6호 ■ TEL : 702-3447(대표) 718-2642~3 ■ FAX : 716-3748



생쥐 구조대(호주편)

더 레스큐스 다운언더

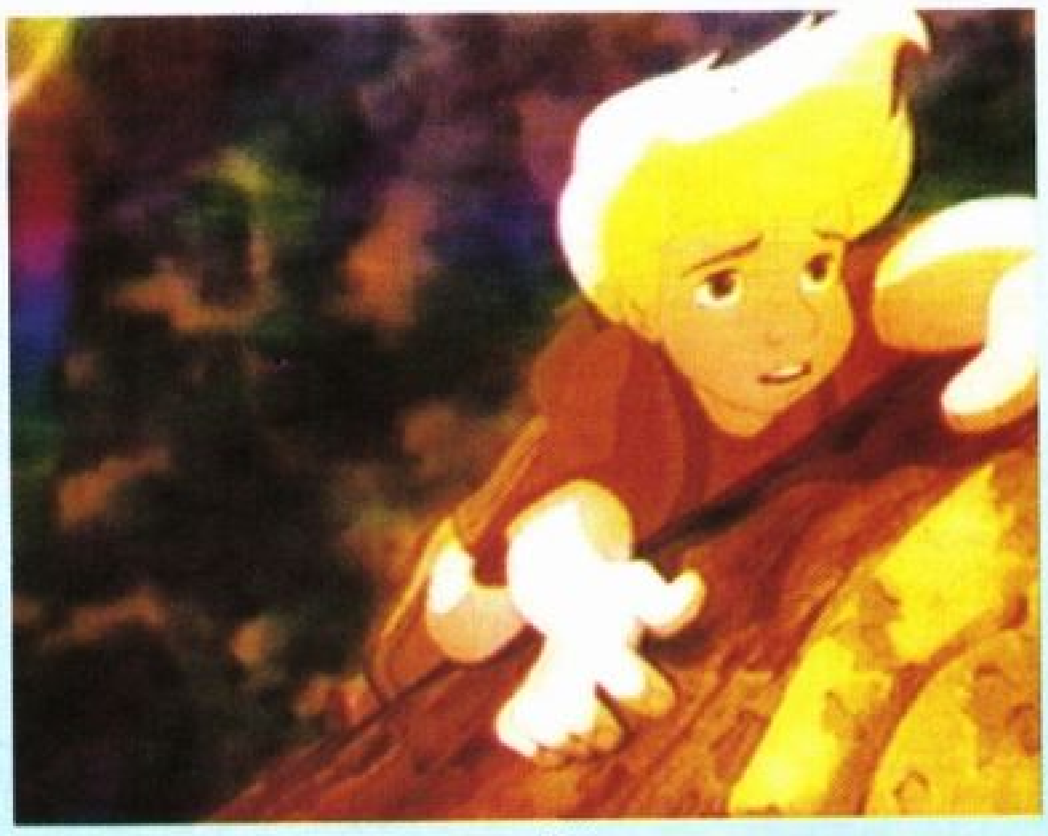
제 작 사	월트 디즈니 프로덕션
상영시간	77분 (1990 Movie)
감 독	헨델 듀토이(Hendel Dutoy) 마이크 가브리엘 (Mike Gabriel)

비디오 월드

월트디즈니사의 만화영화 「미녀와 야수」의 흥행 성공으로,
그동안 침체 되어있던 만화영화는 다시 활기를 띄기 시작하여 인어공주등의
수작들이 잇따라 발표되기에 이르렀다....
그럼 비디오 월드 첫회에서는 뛰어난 작품성에도 불구하고 국내에는
알려져 있지 않은 작품중에서 『더 레스큐스 다운언더』에 대해 알아보자.

이 작품은 1990년에 미국에서 개봉된 1977년 디즈니에서 제작한'더 레스큐스의 후속작이다. 디즈니의 재기를 확실하게 다진 '인어공주'와 만화영화로는 최초로 아카데미 작품상 부문에 노미네이트 되었던 '미녀와 야수'의 그늘에 가려져 빛을 발하지 못했던 작품이다.

영화가 시작되면 풀속에 벌레들이 다니는 모습을 비추다가 카메라가 계속 안으로 서서히 들어가고, 이윽고 조그만 풀 위에 앉아 있는 딱정벌레가 화면에 클로즈업(확대)되고,이 벌레가 날개를 서너번 흔들다가 하늘로 날아오른다.



시력을 다해 절벽위로 기어오르는 소년!!

쳐다보 말랬는데 …
못오를 나무는 우리엄마가





풀벌레 들의 움직임이 리얼하다.



나이프를 꺼내 독수리가 묶여있는 밧줄을 자르고 있는 소년

다음 순간...화면 저 뒤에 뿌옇게 있던 배경이 밝아지면서 갑자기 화면 전체가 저너머 지평선을 향해 달려가고... 밑에 이름을 알 수 없는 수백개의 꽃(?)들이 지나가면서 이윽고 벼랑 사이를 지나간다. 그래도 화면은 쉬지않고 계속 지평선을 향해 달려가고, 지평선 너머 아득한 점 하나가 점점 확대된다. 이윽고 그 점이 집으로 확대되고 급기야는 그 집의 창문 속 주인공(코디)의 방으로 카메라가 달려 들어간다.

주인공은 캥거루의 신호를 듣고 잠에서 깨고, 어머니 몰래 집을 나와 숲속 동물 친구들을 모아 캥거루가 소리를 내는 장소로 달려간다. 거기서 캥거루에게·거대한 독수리가 밀렵꾼의 덫에 잡혀있다는 말을 전해



몸부림 치며 날아 오르는 독수리



독수리의 몸부림으로 소년은 그만 절벽 아래로 떨어지는데...

듣고, 독수리를 구하기 위해 절벽을 기어오른다. 코디는 그곳에서 거대한 독수리가 못에 박혀, 땅에 고정되어 있는 줄에 묶여있는 것을 보고 나이프로 풀어준다. 그러나 그 와중에 몸부림치는 독수리의 날개에 부딪쳐 소년은 그만 절벽 아래로 떨어지고, 아슬아슬한 장면들이 이어진다.



소년은 독수리가 태워주는 수상스키를 즐기고 있다.

떨어지는 소년을 아슬아슬하게 구해서 날아오른다. 그리고는 여러개의 벼랑들을 절묘하게 피하면서 마지막 제일 높은 벼랑

의 끝을 발로 밟고 도약한다.

벼랑을 무사히 벗어난 독수리는 소년의 양팔을 잡아 물가로 하강하면서 수상스키를 태워주고, 폭포에서 소년의 팔을 놓자, 소년은 한 마리의 백조처럼 하늘을 향해 두 팔을 벌리고 도약한다.....

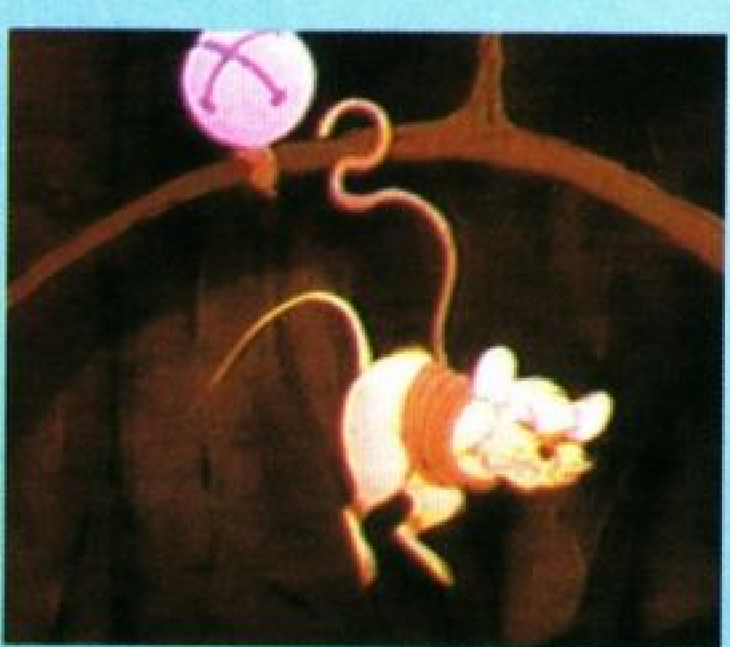


날아 오르는 물새들



소년은 독수리에게 깃털을 받아들고 감격해 하고 있다.

이윽고 독수리는 둥지로 가서 소년에게 깃털을 선물하고 알을 품는다. 아빠 독수리는 밀렵군에게 이미 희생이 되었지만...

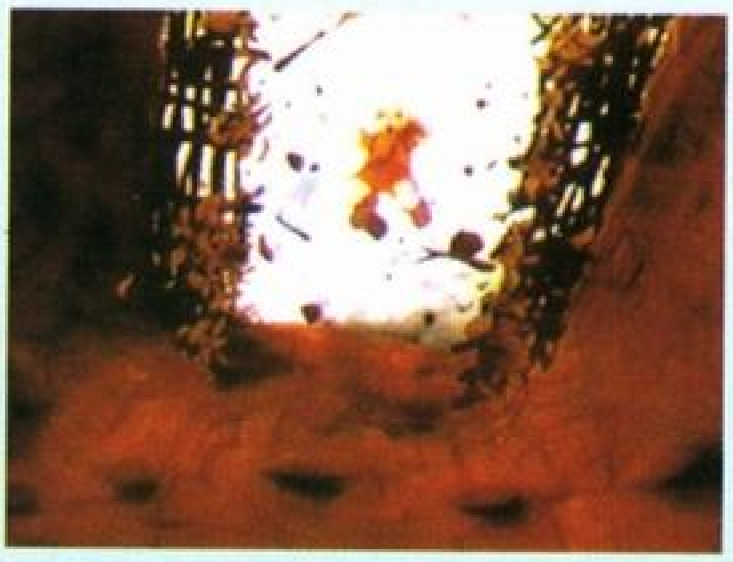


독수리를 잡기위한 미끼로 걸려있는 생쥐!

독수리에게서 깃털을 선물 받고 신이 나서 학교를 가던 소년은 도중 미끼로 잡힌 생쥐를 구하려다가 그만 밀렵군이 설치한 덫에 빠진다. 곧 숲의 한곳에서 엄청난 소리를 내면서 트럭이 나무와 풀을 마구 짓밟으며 마치 탱크라고 생각될 정도의 웅장한



소년은 생쥐를 발견하고 풀어주기위해 애쓰지만....



생쥐를 구하려다 소년은 함정속으로 떨어지고 만다.



악당과 그의 조수인 도마뱀

움직임으로 화면을 가득 채우면서 나타난다.

아빠 독수리를 잡은 밀렵군은 덫에 동물이 아닌 소년이 잡혀 있는 것을 보고 실망하나, 소년이 엄마 독수리의 깃털을 가지고 있는 것을 우연히 보고 나머지 독수리도 잡기 위해 소년을 트럭 뒤 우리에 가두어 그의 은신처로 끌고간다.

간신히 빠져나온 생쥐는 곧 무선으로 이 소식을 UN으로 전하고 마샬군도, 하와이 등의 생쥐들의 중계를 통해 뉴욕 UN본부 한 구석에 있는 생쥐구조대에 'SOS'를 송신하고, '더 레스큐스'회의가 소집되기에 이른다.

곧 전편에서도 무사히 임무를 완수한 우



'조애나'라는 도마뱀의 캐릭터가 인상적이다.

비밀 유지를 위해 소년을 크레인 줄에 묶어 리의 주인공, 두 마리의 생쥐 즉, 묵묵히 자기의 맡은 일을 하나 내성적인 성격의 미국 생쥐 '버나드'와 여성답지 않게 적극적이고 활달한 성격을 가진 헝가리 대표 생쥐인 '비앙카'를 1편에 이어 호주(Down Under)로 급파한다....

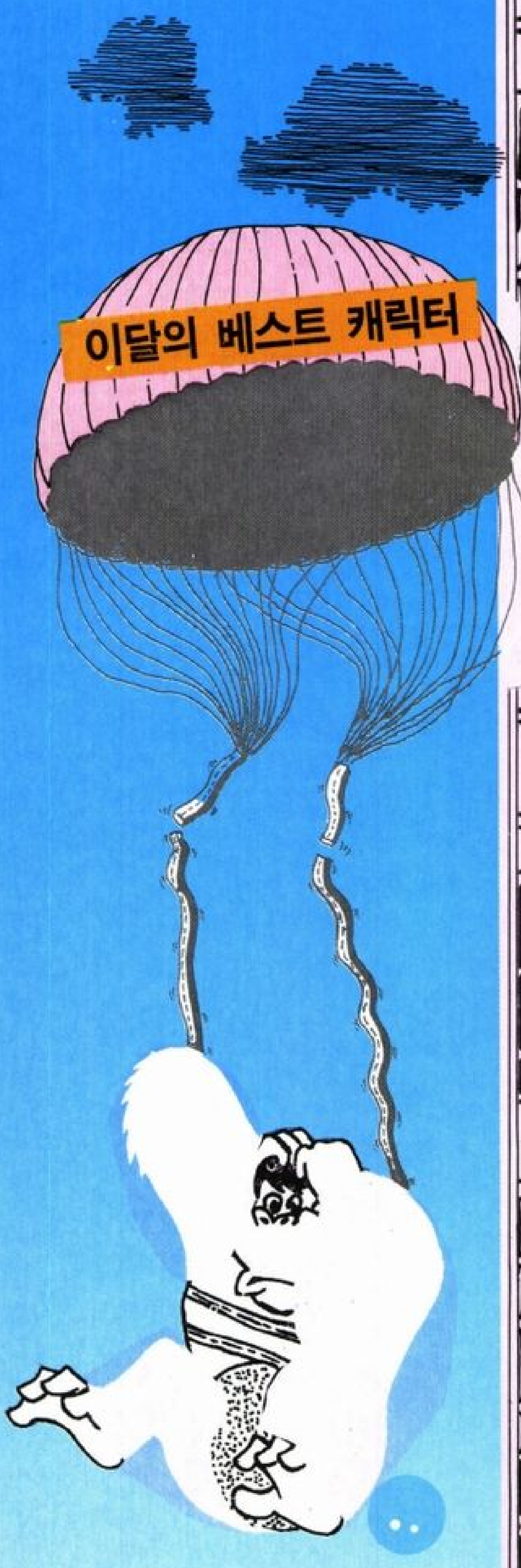
이후의 스토리는 결국 밀렵군의 계략에 빠져 독수리는 그만 잡히게 되고 밀렵군은

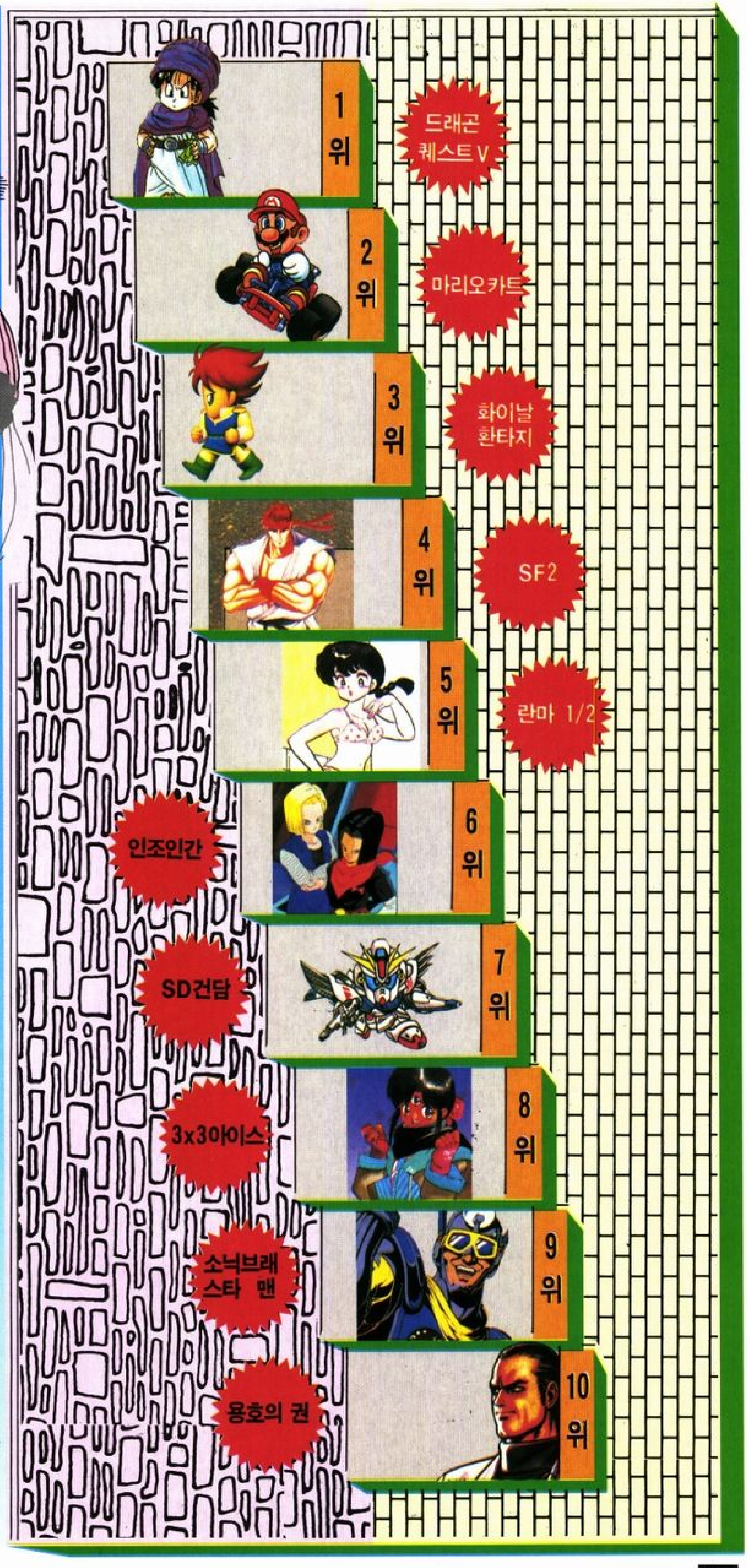


사건은 종결되고 소년과 독수리는 유유히 하늘높이 날아올라 갔다.

악어밥으로 만들려고 하지만 용감한 버나드의 노력으로 모두 구출이 되고 악당은 절벽 아래로 떨어져서 큰 혼이 난다. 그리고 각고의 노력끝에 드디어 한쌍의 커플이 탄생한다.

이달의 베스트 캐릭터





* 란마 1/2이 조금 야하지만
그런대로 볼만하다.
그리고 게임쎈타 용호의 권의 캐릭터가
급격히 인기 급상승 하고 있다.

특보

드래곤 퀘스트에 엔딩이후 숨겨진 비밀 스테이지가 있다는 사실은 알고 있는 사람은 몇명되지 않는다.
본지팀이 조사해본 결과 공략에 성공 일본보다 먼저 소개하게 된것이다.

현지발매일	9월 27일	장르	알피지(RPG)
제작사	에닉스	용량	16M
현지발매가	9,800	기타	발매를 3번 연기했음



후로라를 선택할 수 있다

1. 주인공이 구사할 수 있는 최강의 마법 "파르풍테"

DQ 에서는 레벨을 올리면 얻을 수 있는 마법외에도 주인공은 2가지의 마법을 더 얻을 수 있는 방법이 있다.

마법을 얻는 장소는 루라행에서 마법을 연구하는 베네트 할아버지의 집인데, 밤에 동남쪽 골짜기에 반짝이는약초를구해다가 드리면 마법을 가르쳐 준다. 루라를사용하면마을간의 이동이 간편하다.

그리고 또 하나 얻을 수 있는 마법은 "불가사의 마법 파르풍테"이다. 이 마법은 효력이 100가지가 넘는다. 그런데 이 마법에는 사용상에 문제점이 있다. 사용후 그 효과를 예측할 수 없다. 여하튼 한번 효과가 발생한다면 굉장한 효과가 나타나는데, 그중에는 플레이어에게 해로운 마법(적이 강해지거나 불행한 일이 생기는 현상)등이 나타날 수도 있다.

하지만 보통은 엄청난 이득을 볼수 있다. 그러나 이것을 사용하려면 단단히 각오하지 않으면 안될껍니다.

이 마법은 주인공에게 아들이 생긴 이후(3부:마왕의 격퇴)에서 다시 루라행에 가서 베넷트 할아버지를 마나면 가르쳐 준다. MP소모는 20인데 과연 성능이 어떨지 궁금하다.

2. 후로라와 결혼을 하면.....



게임도중에서 신부를 선택하는 사건이 생기게 되는데, 비안카를 선택하지 않고 후로라(르도만의 딸)와 결혼하면 어떤 점이 틀린지 알아 봅시다.



검을 준다.



단 무슨일이 일어날지는 알수 없다. 잘 생각해서 사 용해라!



무서운 마물을 불러 지치게 한다.



잘들어봐라..
"파·르·풍·테" 다!



거대한 마신이 적들을 공격해 준다.

결혼식 다음날 르도만에게 가면 밖으로 나가면 위험하니 가지말라고 한다.

그러나 후로라가 사정하자 할 수 없이 한가지 조건을 통해 허락을 하게 되는데, 그 조건이란, 북쪽에 (산꼴마을 서쪽 건물) 있는 건물에 가서 항아리의 색을 보고 오라는 것이다. (이때 도구에는 등록이 안됐지만 후로라에게 열쇠를 준다.)

그리하여 항아리의 색을 보고, 루도만에게 가자!

그러면 루도만은 포트세르미의 배를 주게되니 남쪽에 있는 델파돌성에 가면 들어가자 마자 어떤 사람이 보물을 가지고 있을 것이다.

이것은 르도만의 선물이며 그랑바니아로 가는 산길에도 선물이 있다.

그 외는 비안카와 결혼했을때와 같으며 아들과 딸의 머리색이 파랑색이 된다.

(후로라의 머리색은 파랑색) 후로라의 개인 데이타에서는 비안카보다 약간 회복주문을 익힌다. 그러므로 선물을 받고 싶은 사람은 후로라와 결혼하도록 하자.



라인핫성에서 밤을만들면(램프나 마법을 사용해서) 버그가 나타난다. 하지만 게임에 아무런 지장은 없다.

3. 주인공 최강의 방어도구 "왕자의 망토"

그 어디에도 나와있지 않은 아주 중요한 아이템이다.





▲ 돌멩이를 옮기자!



▲ 몬스터를 부르는 부적이다



◀ 봉인하라는 지시가 떨어졌다

▼ 가운데 적을 집중적으로 공격하자



▼ 임무를 완수하면 망토를 얻을 수 있다



이것은 최강의 방어도구중 하나이다. "왕자의 망토"의 동굴에 대해서 공략을 해보자.

그 곳의 위치는 라인핫트에서 서쪽에 있으며 레벨은 30이상은 무조건 필요하다. (30이하는 게임을 진행하기 힘들것이다.)

이곳에서는 단순한 수수께끼가 있어 그것을 통과해야 망토를 얻을 수 있다.

먼저 들어가면 표지판이 보인다. 아래 쪽에 있는 돌을 옮기면 표식이 있는데 그냥 놔두면 괴물이 나오므로 돌로 다시 막아두어야 한다. (사실 이것은 괴물을 부르는 부적이다.)

지하2층으로 내려가면 돌과 표식이 따로 있으나 여기 2층에서는 아무것도 없다. 무언가를 찾기위해 헛수고는 하지 말자. 그냥 지하 3층으로 가자.

지하3층은 2가지의 보물상자에 보물이 있으며 내용물은 아래와 같다.

① 작은 매달(상품과 교환할 수 있다.)(ちいさな メダル)

② 엘프의 부적(독.마비등의 공격에 강력한 방어력을 갖게된다.)

(エルフの おまもり)

이것을 얻기전에 돌을 남서쪽에(끝에) 있는 표식에다 이동 시킨후 천천히 찾아보자. (창고번 게임과 비슷할 것이다.)

이제 이곳에 방식을 알았을 것으로 생각하고 지하 4층으로 가자.

여기는 보물상자가 하나있다. 하지만 망토는 아니다. 무엇인가는 직접 확인 해보기 바라란다. 큰 문제는 바로 망토이다. 그것을 풀수 있는 실마리는 여기서 푯말을 보면 (꼭 볼 필요는 없다.) 알 수 있다.

"모든 괴물을 봉인한자에게 망토를 주겠다!" 라고 쓰여 있다.

이것을 보면 무엇을 해야할 지 알수 있을 것이다.

그런데 돌이 4개가 있다. 이것을 옮겨 표식이 있는 곳에 놓으면 괴물들은 나타나지 않는다. 주의할 점은 사진에 보이는 적중에 가운데 있는 적을 중점적으로 공격해야 한다는 것이다. 다른 적이 죽으면 또 다른 적을 불러 내기 때문이다. 이곳의 돌을 다 옮기면 망토가 나타난다. 수고 많았습니다.

이것으로써 적들과 싸울때 HP소모를 최대로 줄일수 있을것이다.

4. 자 드디어 준비가 다 되었다. 비밀을 찾아서 출발하자

엔딩 이후에 등장하는 유별난 스테이지 이것은 불가사의의 동굴로써 왕을 물리친 후에 마지막 왕의성(エビルマウンテン) 바로 남쪽에 있는 독지대에 있다. 이곳은 눈에 보이지 않지만, 일단 들어가면 새로운 모습을 많이 보게 될것이다. 과연 어떤 적이 등장하고 있을지 지금부터 조심스럽게 탐사를 떠나자.



우선 마을에가서 준비를 단단히 하지 않으면 절대로 싸울수 없다.
이를 대비해서 여관에서 잠을 자서 피로를 회복하자.





"루라"를 사용해서 마지막 왕의 성(エビルマウンテン)으로 가자.
그리고 아래로 곧장 몇칸 내려가면 독지대에 들어감과 동시에 동굴로 들어 갈 수 있다.
지하 1층부터 고난의 연속이다. 여기서는 보물상자가 4가 다음과 같다.

① 작은메달 : 상품과 교환할 수 있다. (ちいさなメダル)
② 소생의 옥주 : 죽은 사람을 다시 소생시킬 수 있다. (ふっかつのたま)
③ 함정 : 속에서 괴물이 튀어 나온다.
④ 빛의 방패 : 죽인다 ! 최강의 방패이다. (ひかりのたて)

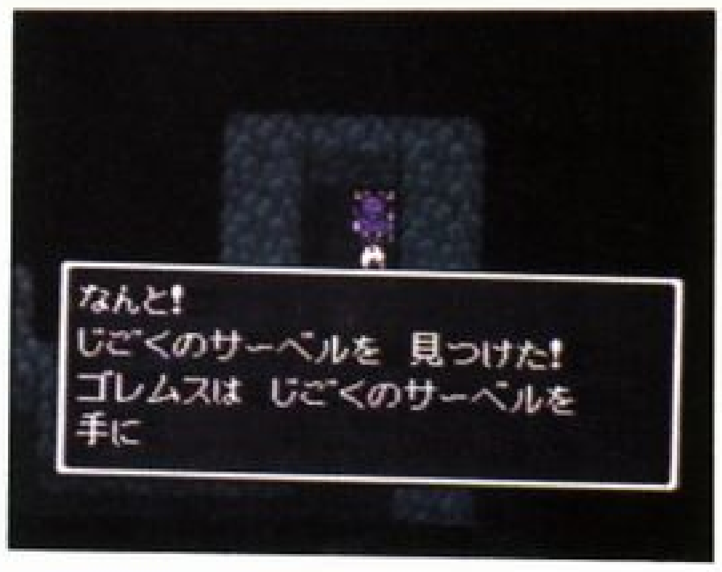
계속가다가 문이 나타난다.
통과하면 함정
빛의 방패를 찾고 아래쪽으로 가면 바닥에 홈이 있다.





이곳 역시 함정이다.
이곳으로 떨어지면 보물상자를 2개 발견할 수 있다.

① 싸움의 북(たたかいのドラム)
② 지옥의 사벨(じごくのサーベル)
다시 올라가서 함정을 통과하여 지하 2층으로 가자.



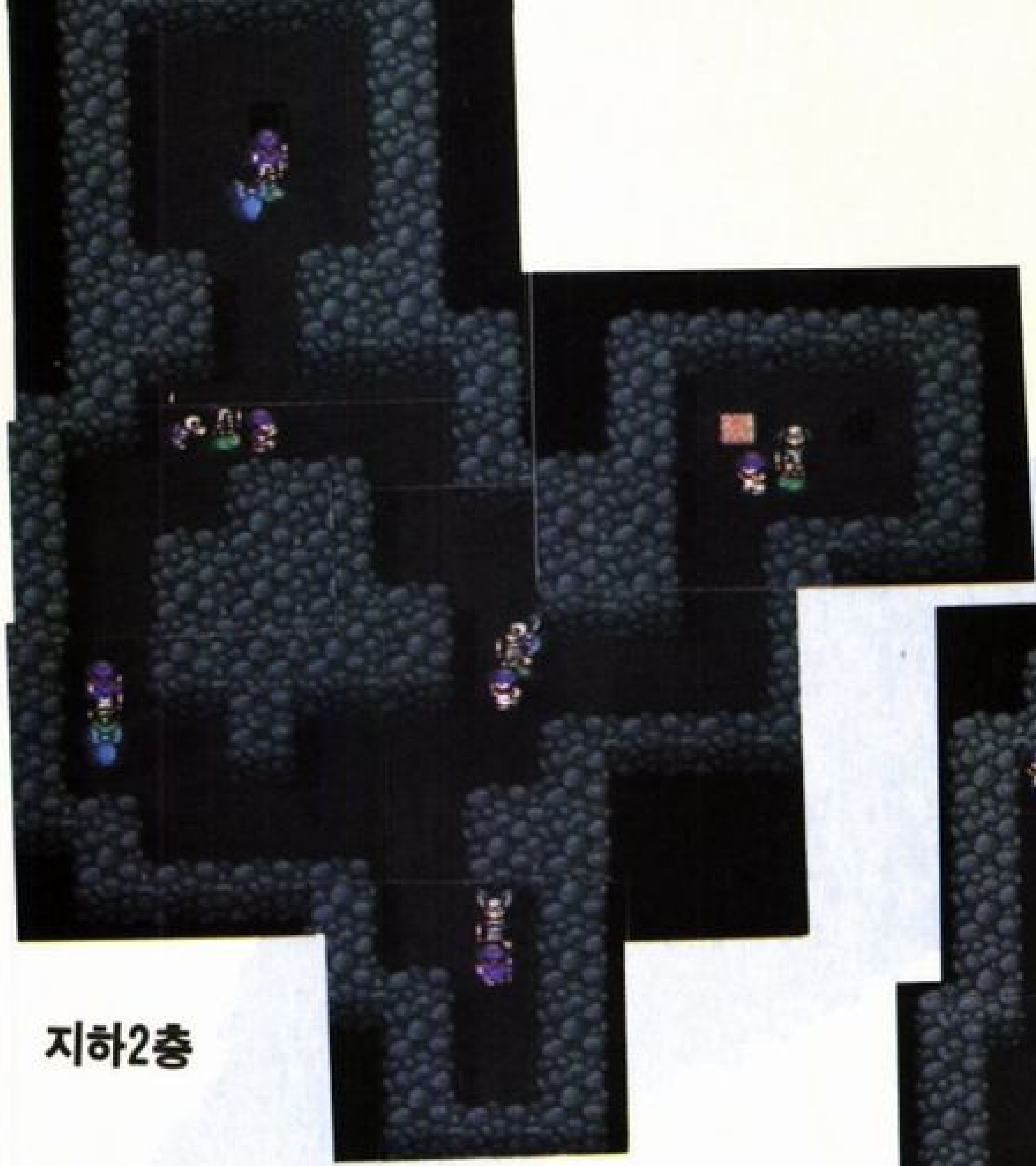


지하 2층 여기는 불가사의미로이다.
지금까지 상대와는 비교도 않되는 강적이다.

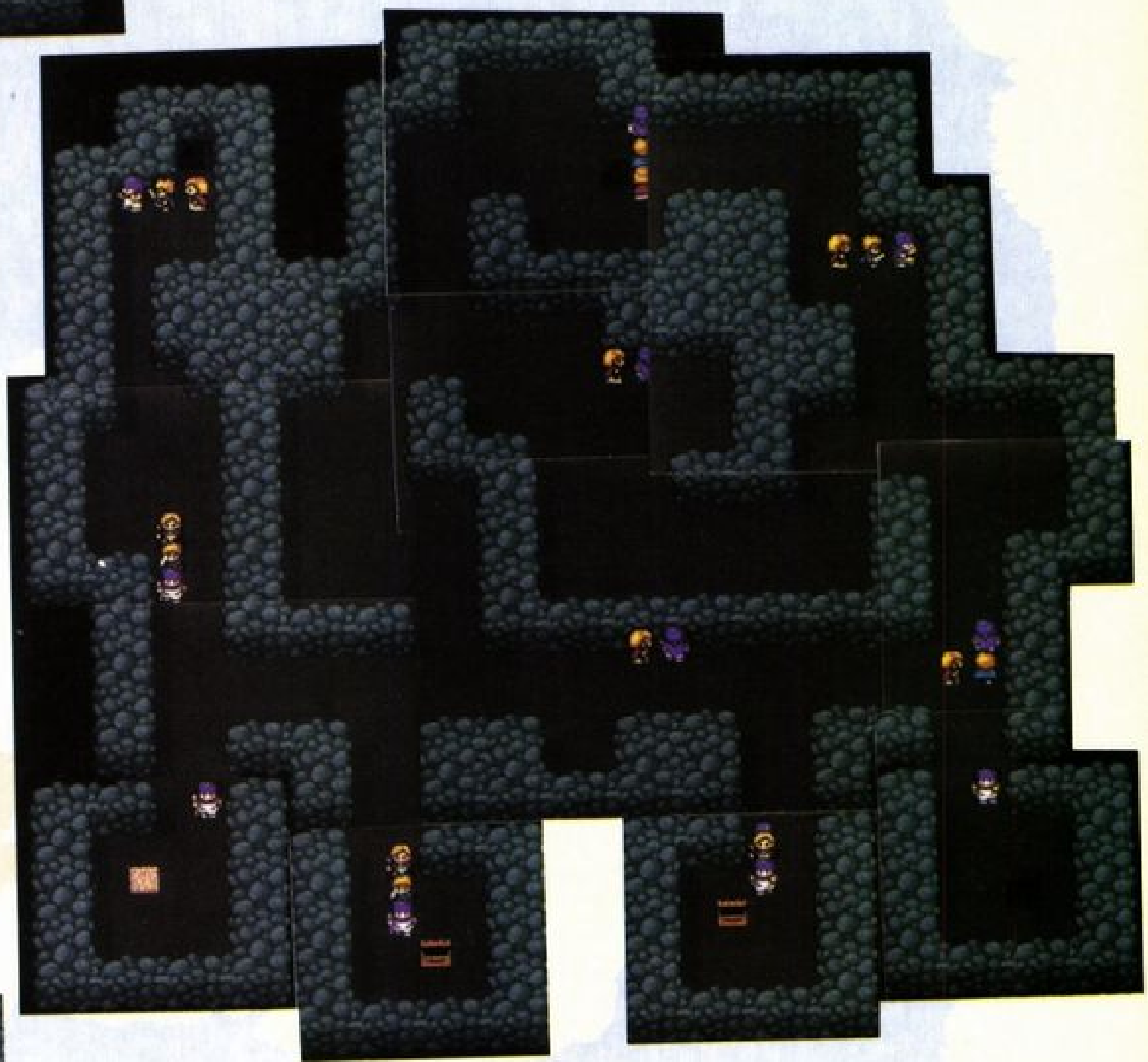




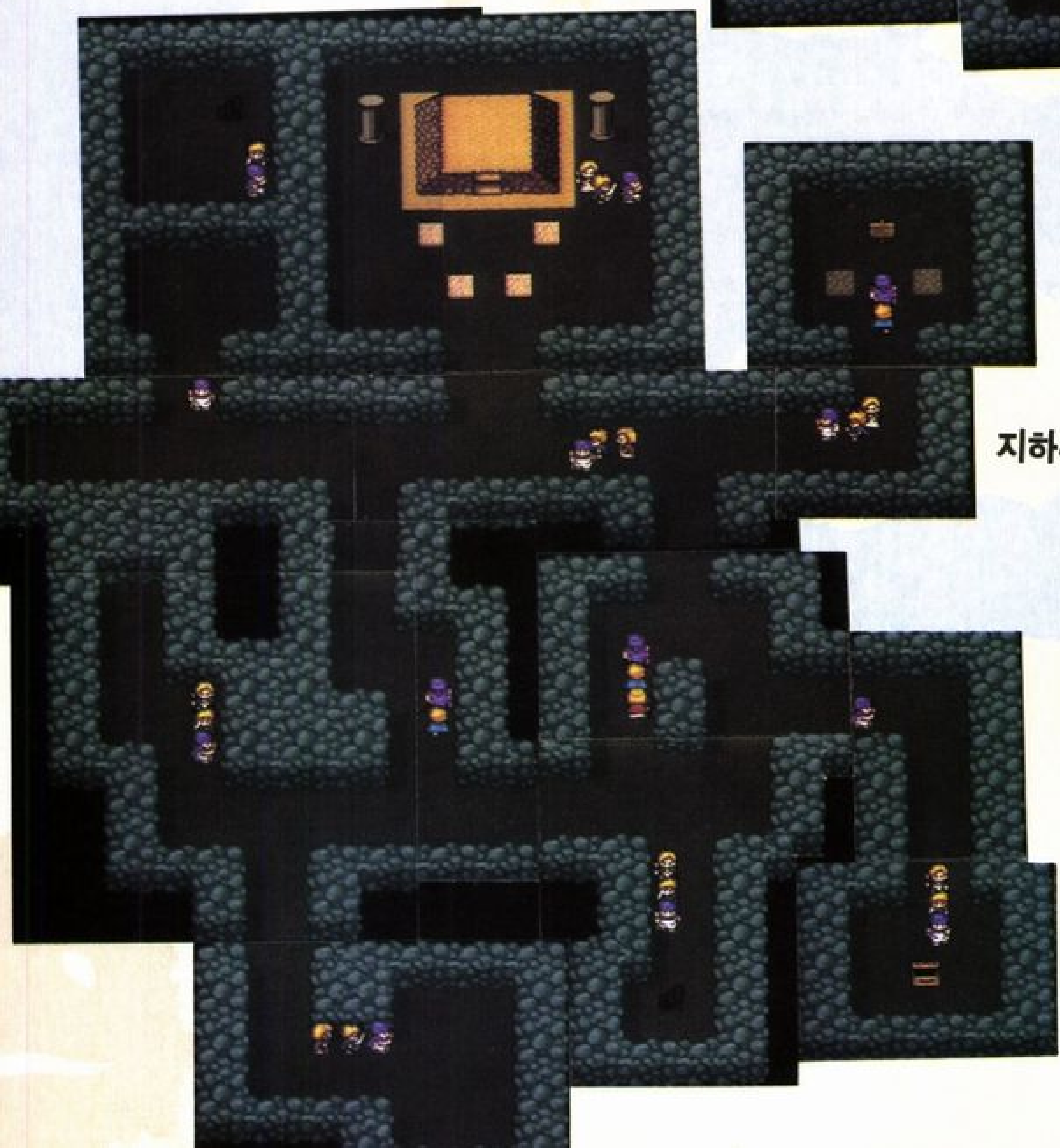
지하1층



지하2층



지하3층



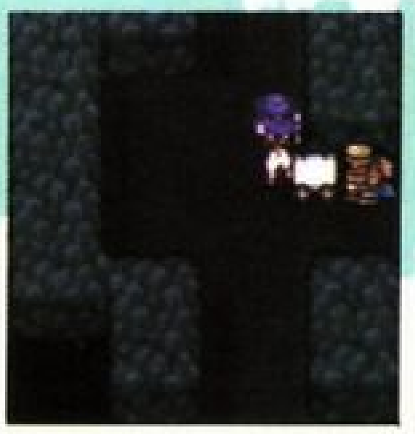
지하4층



먼저 동쪽에 가면 보물상자가 있다.
전살(全殺)의 검을 얻을 수 있지만 저주받은 칼이므로 사용하면 불행이 따른다.
서쪽으로 가면 여기서 부터가 수수께끼이다.



직진!



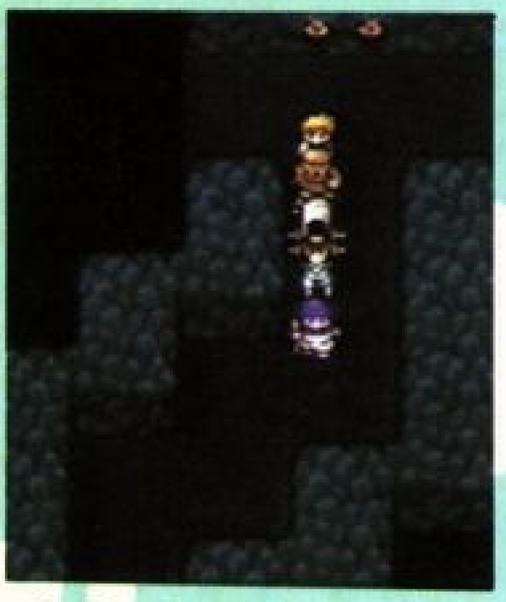
위로!



왼쪽!



직진!



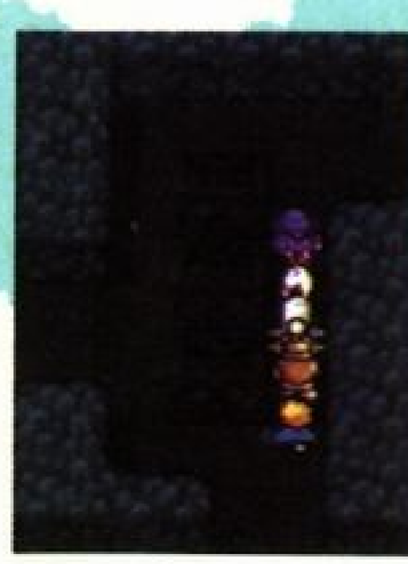
아래로!



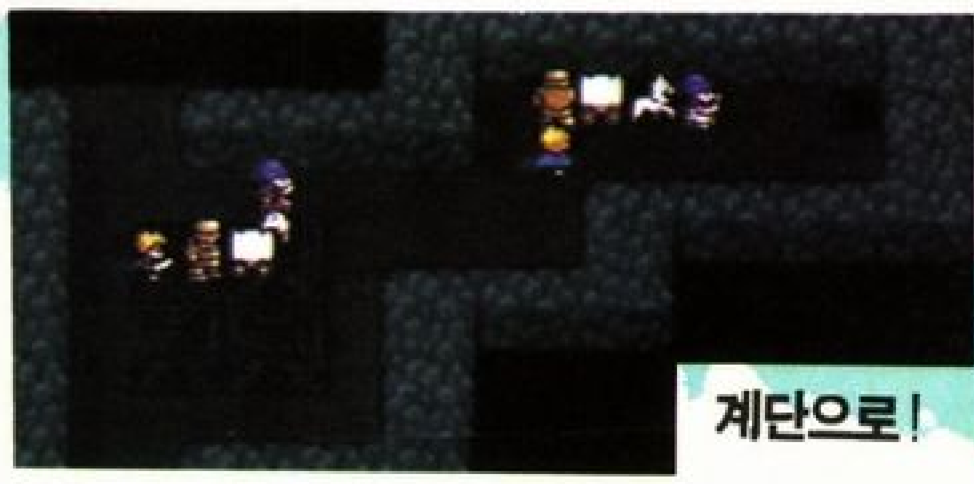
오른쪽!



아래로!



오른쪽!



계단으로!

2가지 길이 있으며 하나만 정답, 틀리면 처음부터 다시시작한다. 행운을 빈다....
보물상자를 열면...

계단에서 내려와 남쪽방으로 한칸, 동쪽방으로 한칸 가면 지하 4층의 계단이 있다.
그리고 지하 3층 처음 방에서 북쪽방에 계단을 올라가면 보물 상자 2개가 있다.



지하 3층 상자는 모두 꽝(폭탄이 아니고 아무것도 없다는 뜻)이다.

① 함정 (괴물)

② 엘프의 마시는 약(MP전회복) (エルブののみぐすり)

▼ 토라마나의 주문 사용



지하4층은 독의 대지가 많다. 그러니 토라마나의 주문을 사용하면 효과적이다.

(이 동굴 전체에서 1층 함정 부분에서도 효과적)

여기에 보물은 하나있다. 파괴의 철구(몬스타 친구중 거인등이 사용하면 공격력 125상승)

여기를 통과하면 마지막 지하 5층!!

길을 잘못 들어서면 가차없이 처음 부터다시 시작하는 4차원의 미로이다.



과연 이곳에는 무엇이 기다리고 있을까?

바로 드래곤 퀘스트 4편에서 등장하는 보스중에 한명이다.

기억상실로 자신의 이름외에는 모든 기억을 잊고 있다. 4편에서 주인공에게 흠씬 맞고 기억을 모두 상실해 버렸는지도... 여하튼 사람들을 못 알아본다.

"지금은 내가 착한 놈인지 나쁜놈인지 모른다. 물러들 가거라 나는 깊은 잠에 빠지겠다...그런데 너희놈들은 나를 죽이러 왔냐" 라고 한다.

여기서 대답을 "예/아니오"를 선택하는 것에 따라 운명이 틀려진다.

"아니오"를 선택할 경우 별일 없이 끝이 나고, "예"를 선택하면 무시무시한 대전이 시작된다. 부디 여러분의 현명한 판단을 빌며.....

▼궁금하신 분은 직접 확인해 보시라!



회원에 가입하시면 모든 제품 구입시 5% 할인 혜택과 롬팩 교환시 20% 할인혜택을 드립니다.

HiCOM
TEL : (대표) 795-5765

이젠 모든 신종게임도 전국토탈 체인점에서!!

Total★Game®

게임 전문 체인점

토탈게임 대행진

(기간 : 11월말까지)

수퍼겜보이 인기팩 20종

일만원 균일가 파격 세일

수퍼패미컴

수퍼겜보이 인기팩 특가판매

- 스트리트화이터 II
- 젤다의 전설
- 화이널화이트
- 콘트라 III
- 수퍼사커
- TMNT
- F-제로
- 에리어88
- 수퍼마리오월드
- 수퍼버스티브라디스

외 50여종

훼미리팩 특가판매

- 스트리트화이터 II
- 제트 III
- 마리오 III
- 말괄량이 뱁스
- 열혈신기록
- 닌자거북이 II
- 닌자거북이 III
- 바르셀로나92
- 록맨4
- 열혈행진곡

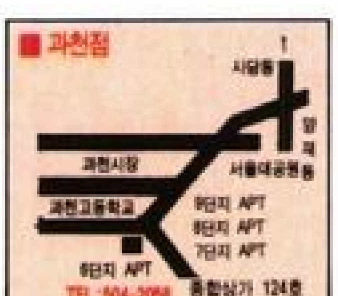
겜보이 인기팩 특가판매

- 소닉
- 소닉 II
- 미키마우스
- 환타지스타
- 닌자외전
- 수퍼모나코GP2
- 톰과제리
- 몬스타월드 3
- 원더보이 3
- 버블보블

수퍼겜보이 신작예약 발매중!!

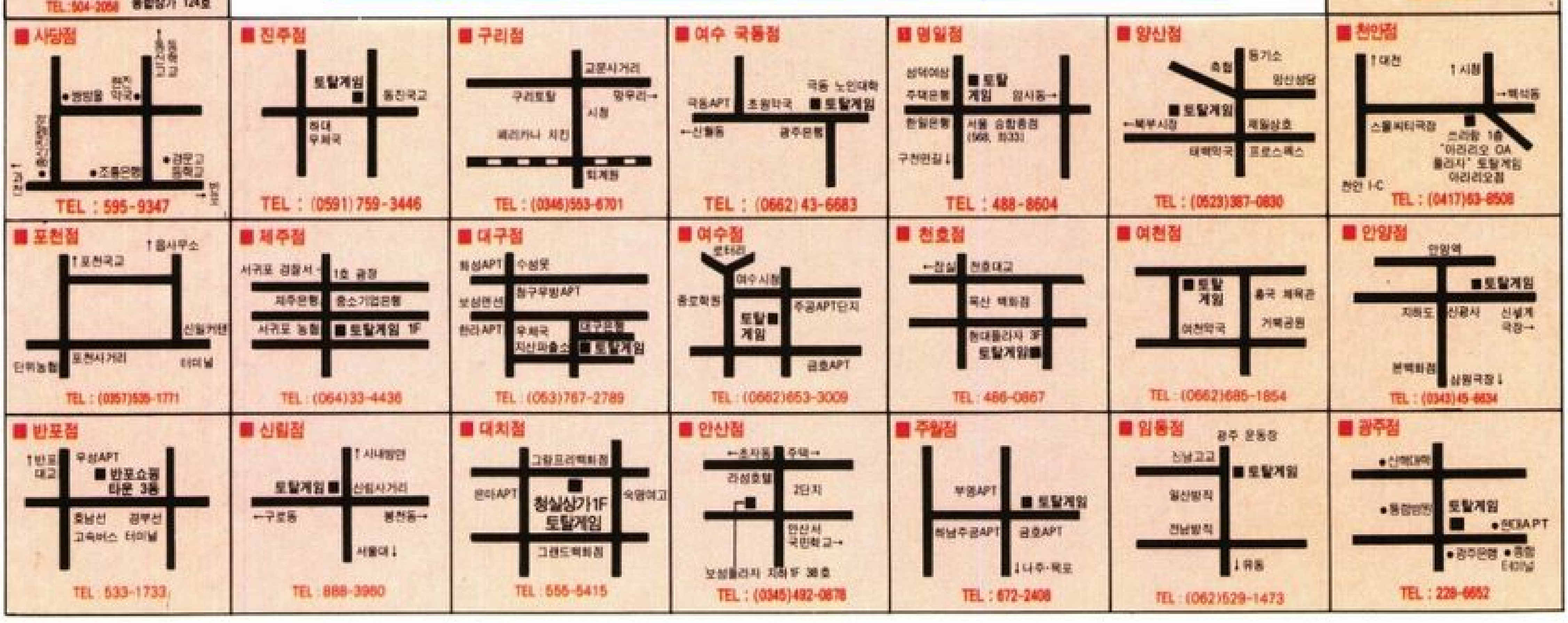
(예약구입시 10% DC)

- 삼국지 III (11월8일)
- 수퍼시노비 II (12월중순)
- 소닉 II (11월24일)
- 랜드스토커 (10월30일)
- 미키 & 도날드 (12월11일)



문의전화	토탈게임 전국체인점	715-3393

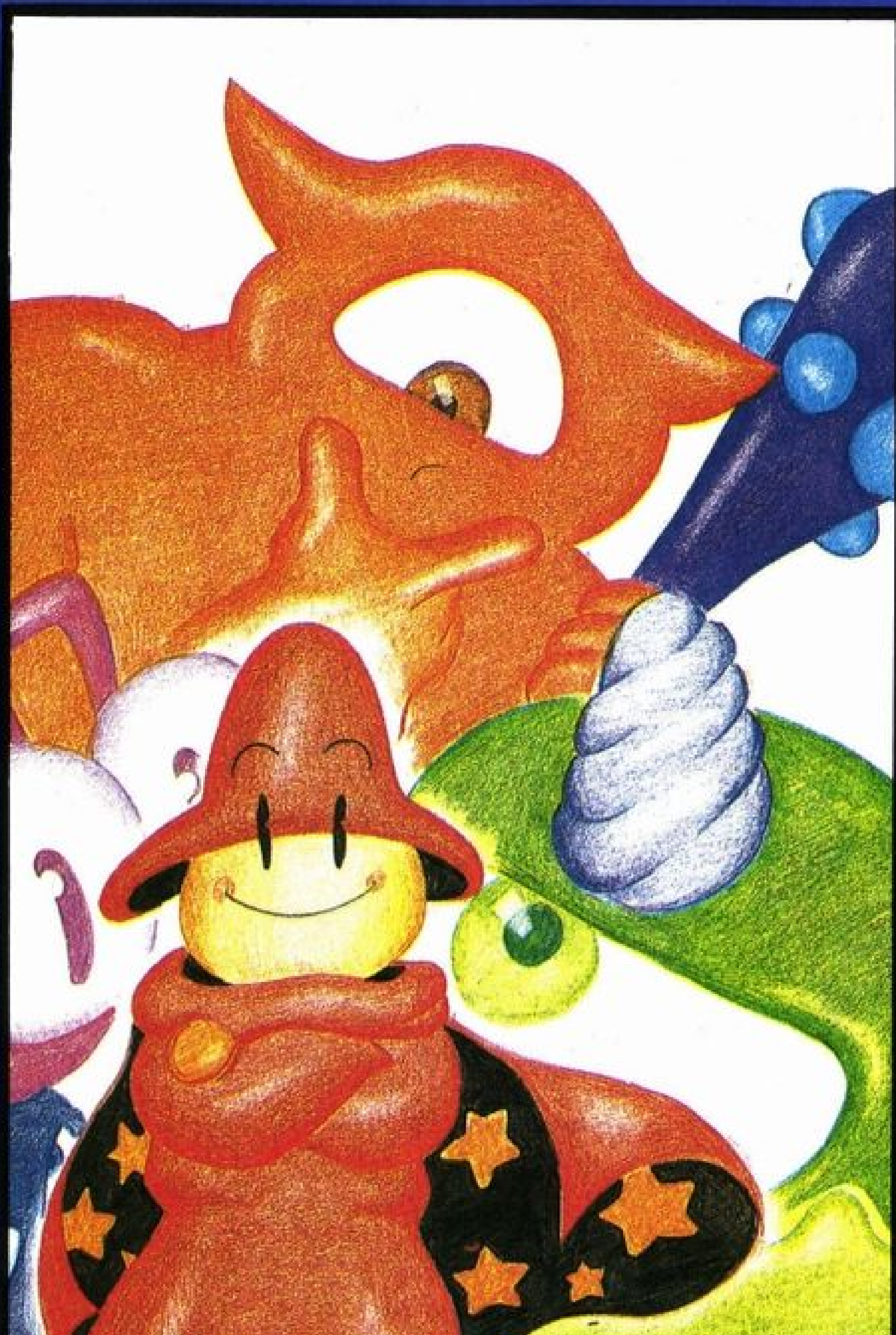




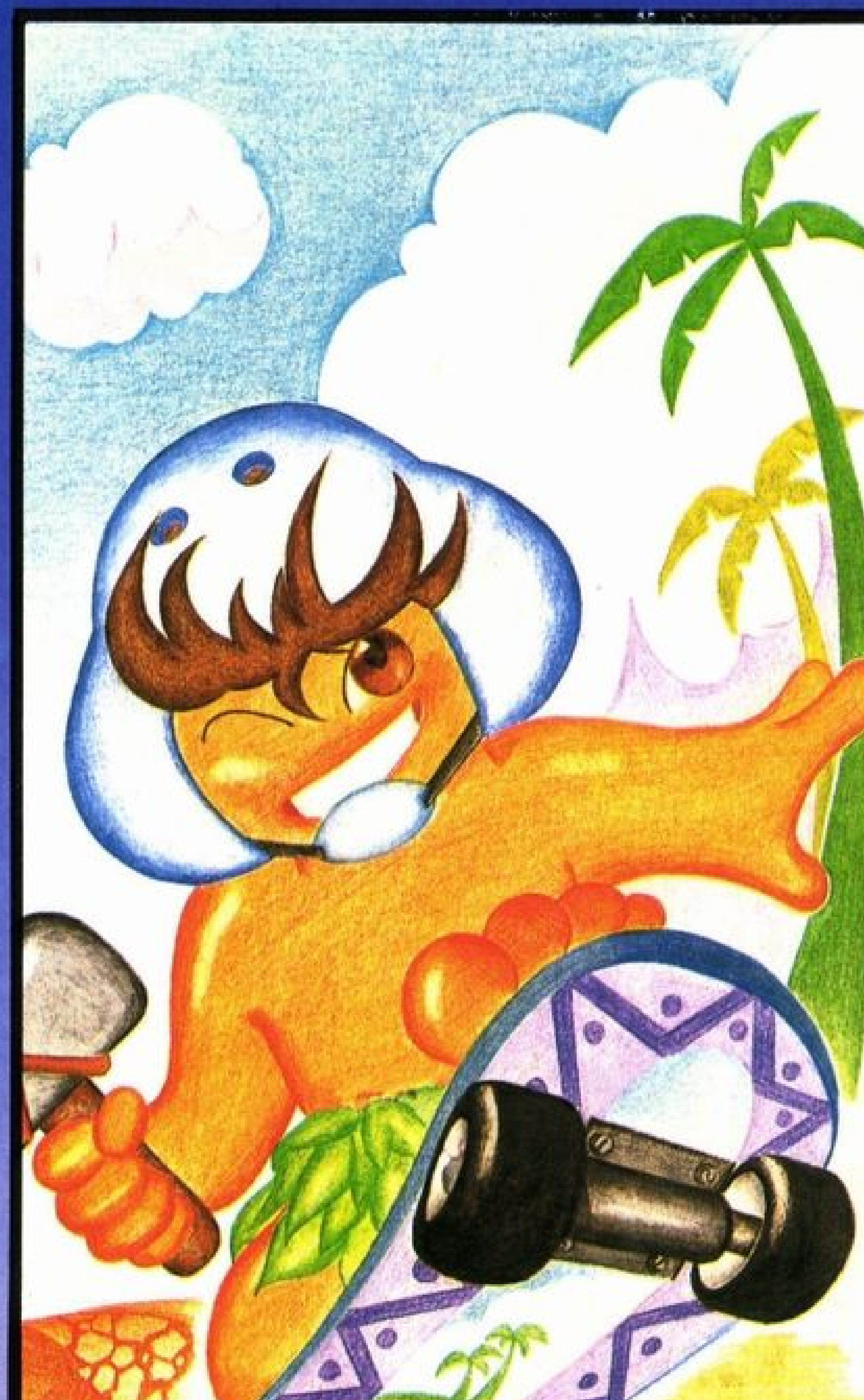
새로운 도전 • 새로운 게임

겨울방학 맞이 "오픈"의 게임 제1·2탄 발매결정

원더키드



레드위즈



(재믹스, 알라딘 보이용 롬 카트리지)

제조원

OPEN
OPEN PRODUCTION

오픈 프러덕션

■ 서울시 용산구 신계동 12－10 코스모스빌딩 3층
TEL : 704－2038

판매원

B&T 비앤티

■ 서울시 용산구 한강로2가 15－2 나진상가
17동 가열 203호
TEL : (02) 703－4240, 8224
FAX : (02) 703－8224

스페셜 기획

게임을 아십니까.
게임을 해보셨어요. 마냥 즐겁고,
신나는 환상적인 세계를 경험해
보셨어요. 게임 매니아들을
잘 살펴보면 남다른 특이한
점을 알 수 있어요.
나는 과연 어떤 게임 매니아급에
속하는지 지금부터 테스트를
해 봅시다.

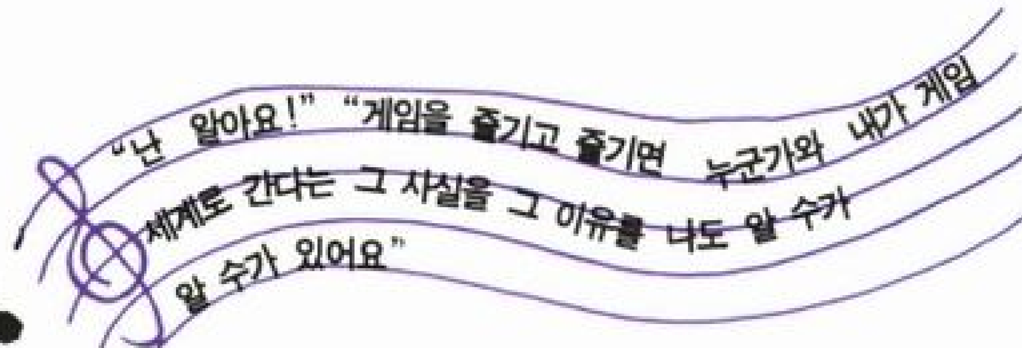


게임 매니아의 특이한 행동 패턴



"게임을 논하기 전에 무수히 많은 역사, 기행, 모험, 병법, 순정, 우주관련서적 등을 탐독해야지만 고단위 테크놀러지 세계인 게임에 근접할 수 있다"
–강남 모 게임 매니아의 말–









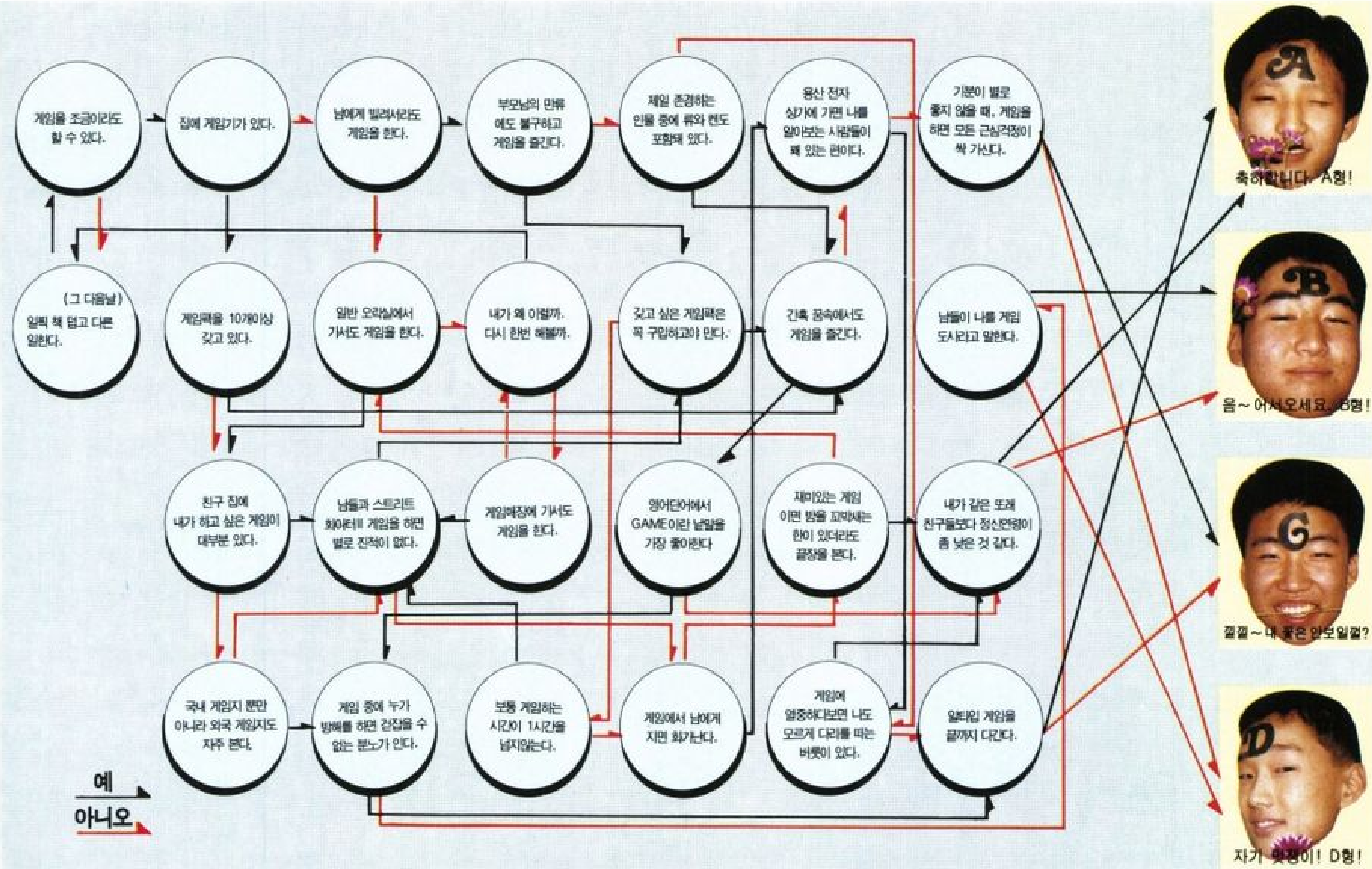
이제부터 본격적인 게임 매니아의 행동 패턴에 대해서 알아보기로 한다. 1장의 「나는 게임을 얼마나 좋아하는가」(등급결정)에서는 지금 내가 게임을 좋아하는 정도를 등급으로 알아볼 수 있고, 2장의 특이행동 집중탐구에서는 점차 복잡해지고, 빠르게 변모해가는 사회에서 나타날 수도 있는 고뇌에 찬 A형(본론에서 소개됨) 게임 매니아의 픽션(사실)을 그대로 집중 연구해 보기로 한다.

제1장 나는 게임을 얼마나 좋아하는가 (등급결정)

나는 게임을 얼마나 좋아하는지에 대해서 알아보도록한다. 혹 게임에 대해서 잘 모르는 친구도, 내가 앞으로 좀더 게임에 대해서 잘 알게 될 때, 참고가 될 수 있으므로 옆의 친구를 방해하거나, 소외감 느끼지 말고 진지하게 따라오도록.

＊ 지켜야 할 점:

1. 진행을 하고자 할 때는 그 날 기분이 제일 좋은 상태에서 시작한다. (기분이 좋지 않은 상태라면, 자기자신에 대한 냉철한 판단력이 상실됨)
2. 진행하면서 이 쪽일까. 아니면 저 쪽일까. 하고 방황하지 않는다. (방황이 시작되면, 첫번째 생각했던 방향으로 간다)
3. 진행중 결정을 내리는 제한시간은 최소 3초, 최대 5초. (우리모두는 양심있는 배달민족!)
4. 결과에 대해 일단은 수긍을 하자. (만족스럽지 못하면 일주일정도 있다가 다시 한 번 시도해 보도록)
5. 낙서하지 말고, 눈으로 따라간다. (게임챔프는 소중한 책이므로)
6. 시력이 나쁜 사람은 안경(소프트렌즈)을 꼭 착용하고 시작한다. (조금 복잡하다고 절대로 짜증내면 안됨)



A형(해탈의 경지형)

A형으로 결정난 순간 짜릿한 쾌감을 느꼈을 것이다. 지금 나는 게임을 아주 좋아하고 있다. 게임에 대해선 다박한 지식과 풍부한 경험을 갖고 있다. 해탈의 경지. 바로 그 자체이다. 또한 게임에 대해선 남다른 철학도 갖고 있다. 남들이 뭐라고 하던 지간에 자기만의 일관된 게임세계를 영위한다.

▶ A형의 충분조건

: 통계적으로 전국의 국민학생 중 45%가 A형으로 결정될 가능성이 있다.

〈A형이 될 통계수치〉

국민학생 : 45%	중학생 : 55%
고등학생 : 87%	대학생(일반) : 63%

▶ A형의 장점, 단점

★ 장점 : 침착하게 게임의 정곡을 파악한다. 앞에 나서지 않으면서 실질적인 게임문화를 이끈다.

★ 단점 : 좀더 연구하면 게임에서 신선이 될 수 있는데, 노력을 안하는 편. 너무 쉽게 생각한 나머지 게임중 실수를 자주 한다.

▶ 대표적 A형의 다양한 표정


게임시작


재미있다


어렵다


격전중


게임끝



▶ 대표적 A형의 프로필

이름(가명) : 이 켄. 별명 : 스승님. 나이 : 19세. 혈액형 : A형 키 : 167cm. 직업 : 고등학생. 몸무게 : 56kg 성격 : 침착, 온순. 좋아하는 게임 : 슈퍼 대전략 게임경력 : 10년. 게임입문 동기 : 호기심 행동패턴에 참여하게된 이유 : 원고료 받아서 게임팩 살려고 학교성적 : ?

B형(환상의 세계형)

게임을 아주 좋아한다. 게임을 위한 모든 역경과 고난을 극복한다.
B형으로 결정난 순간 입가에 희미한 미소를 띨 수도 있다(간혹 침도 흘린다).
말그대로 복잡한 현대생활을 초월한 자기만의 독특한 환상의 세계를 구축한다.

▶ B형의 충분조건

: 통계적으로 전국의 중학생 중 64%만이 B형으로 결정될 가능성이 있다.

〈B형이 될 통계수치〉

국민학생 : 52%	중학생 : 64%
고등학생 : 71%	대학생(일반) : 57%

▶ B형의 장점, 단점

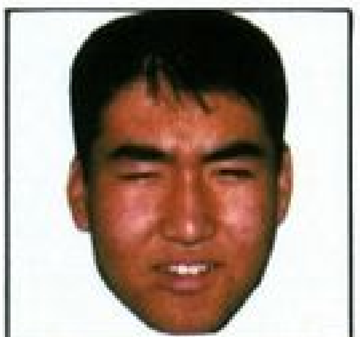
★ 장점 : 롤플레잉 게임에 특히 강하다. 낯선 친구들을 만나도 게임만으로 쉽게 친해진다. 적극적이고, 모든 일이 곧 즐거움이다.

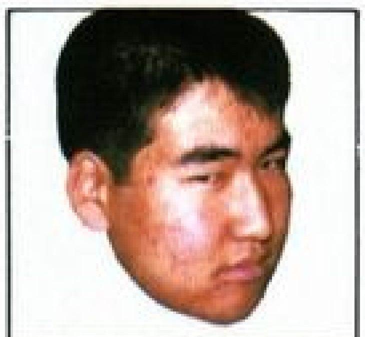
★ 단점 : 주변의 말에 쉽게 빠져들 수 있다. 게임에서 다소 무리를 하는 경향이 있다. 강적을 만나면 의외로 쉽게 무너진다.

▶ 대표적 B형의 다양한 표정


게임시작


재미있다


어렵다


격전중


게임끝



▶ 대표적 B형의 프로필

이름(가명) : 고 류. 별명 : 영구. 나이 : 17세. 혈액형 : A형 키 : 170cm. 직업 : 고등학생 몸무게 : 78kg 성격 : 활발, 적극. 좋아하는 게임 : 화이널환타지 시리즈 게임경력 : 12년. 게임입문동기 : 동네 친구의 권유로 행동패턴에 참여하게된 이유 : 돋보이려고 학교성적 : 아주 잘함(체육)

C형(개척의 의지형)

게임을 좋아한다. C형으로 결정난 사실부터가 믿기지 않을 정도다.
새로운 게임을 제일 먼저 구입하기 위해 모든 노력을 아끼지 않는다. 남들과 게임에 관련된 논쟁이라도 벌어지면 말보다 행동이 앞서는 시기이기도 하다. 일반 오락실 주인의 따뜻한 사랑속에 집에서 부모님과의 관계는 원만치가 않다.

▶ C형의 충분조건

: 통계적으로 전국의 고등학생 중 49%만이 C형으로 결정날 가능성이 있다.

〈C형이 될 통계수치〉

국민학생 : 63%	중학생 : 59%
고등학생 : 44%	대학생(일반) : 31%

▶ C형의 장점, 단점

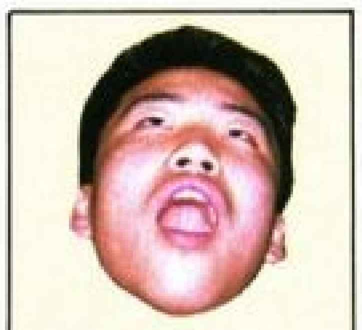
★ 장점 : 액션 및 슈팅 게임에 아주 강하다. 특히 스트리트 파이터 II 게임은 눈감고 해도 대부분 이긴다. 치밀한 게임 구성능력이 탁월하다.

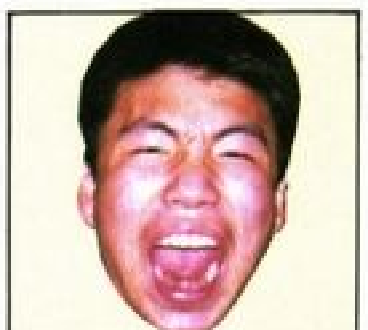
★ 단점 : 너무 의욕적이다 못해 조금은 과격해질 우려가 있다. 항상 앞서 가지만 정보의 체계화는 미흡하다. 게임을 쉽게 포기할 수도 있다.

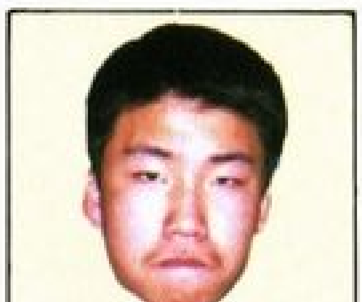
▶ 대표적 C형의 다양한 표정


게임시작


재미있다


어렵다


격전중


게임끝



▶ 대표적 C형의 프로필

이름(가명) : 박 춘리. 별명 : 또라이(?). 나이 : 17세. 혈액형 : O형 키 : 156cm. 직업 : 중학생 몸무게 : 48kg 성격 : 괴팍, 과격. 좋아하는 게임 : 스트리트 화이터 II 게임경력 : 3년. 게임입문동기 : 부모님의 소개로 행동패턴에 참여하게된 이유 : 하라고 해서(강압적으로). 성적 : 1등(짝꿍하고 단 둘이서)

D형(혼돈의 극치형)

A형,B형,C형을 읽어보라. 1초, 2초.., 3초... 웬지 모르게 아쉽거나, 나하고 비슷한 점을 못느끼는가? 느낀다면 -당연히 D형 게임 매니아- 하루일과 중 가장 중요한 일이 게임을 즐긴다는 것이다. 걷잡을 수 없는 충격과 환희의 소용돌이를 매일 경험한다. 완벽한 게임공략과 다양한 게임 영역 확보를 위한 의지는 있지만, 정보부족으로 인해 흘러간 게임을 구입하는 등의 실수를 연발한다.

▶ D형의 충분조건

: 통계적으로 전국의 대학생(일반)중 58%만이 D형으로 결정날 가능성이 있다.

〈D형이 될 통계수치〉

국민학생 : 84%	중학생 : 73%
고등학생 : 21%	대학생(일반) : 58%

▶ D형의 장점, 단점

★ 장점 : 모든 장르의 게임에 대해서 최고를 자부한다(스스로 생각하기에 -그러나 자신감이 중요). 실질적으로 뛰어난 순발력과 감각을 갖추었다.

★ 단점 : 주위가 산만하다. 적극성은 있지만 정신력이 좀 약하다. 게임을 너무 쉽게 생각한다.

▶ 대표적 D형의 다양한 표정


게임시작


재미있다


어렵다


격전중


게임끝



▶ 대표적 D형의 프로필

이름(가명) : 성 달심. 별명 : 환상속의 그대
나이 : 16세. 혈액형 : A형 키 : 167cm. 직업 : 중학생. 몸무게 : 48kg 성격 : 신만, 적극. 좋아하는 게임 : 드래곤 퀘스트 시리즈 게임경력 : 4년. 게임입문동기 : 얼떨결에 행동패턴에 참여하게된 이유 : 내가 최고니까 학교성적 : 행복은 성적순이 아니잖아요

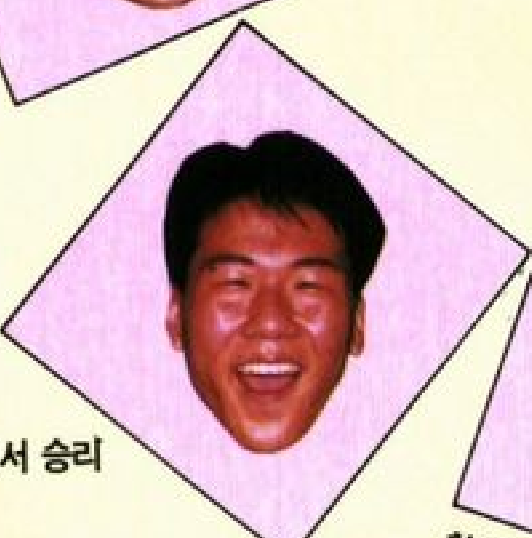
제2장 특이 행동 집중탐구

"야~ 신난다. 저예요(달려오면서). 꽈당! 퍽(넘어지는 소리) 드디어 내가 소개됩니다. 그래요. 저는 이 시간을 너무 오랫동안 기다렸어요."
땡칠아. 조용히 좀 하랑께(?)
제1장에서는 흔하지 않은 게임 매니아의 행동 패턴에 대해서 알아보았다.
제2장에서는 특이 행동에 대해 소개하겠다. 앞서 말했지만 고땡칠(가명)은 A형 게임매니아의 실존 인물임을 밝혀둔다. 다만 자신은 극구 인적사항을 밝혀도 된다는 것을 취재원의 사생활 보호측면에서 삭제했다.

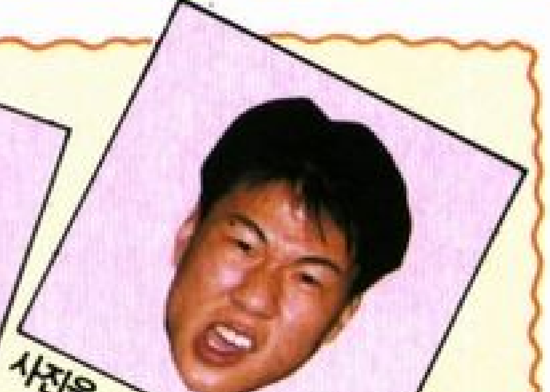
▶ 땡칠이의 중요사항 표정


예쁜 소녀를 발견


거리에서 돈을 발견


게임에서 승리 했다.


화장실에서 시원하다(?)


사진을 찍는다.

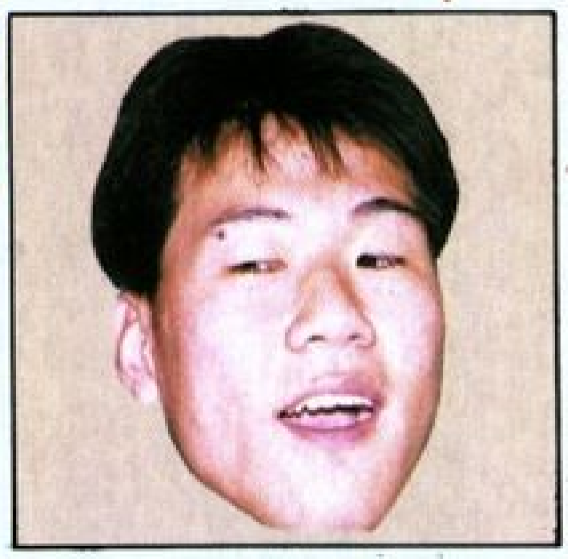
게임 매장에서

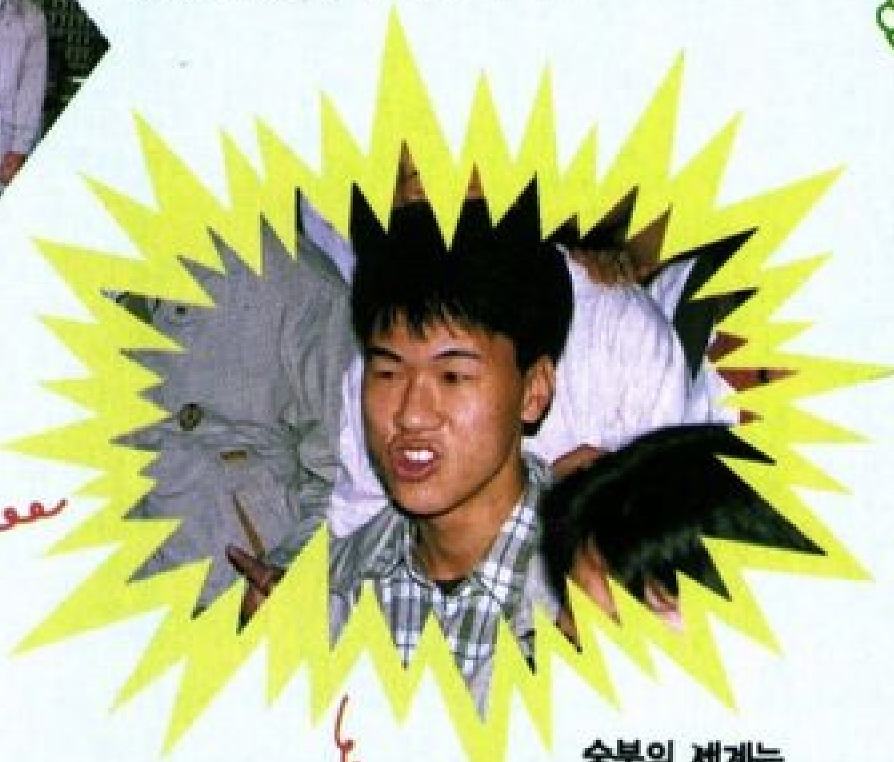
땡칠이 현장을 목격!



땡칠이는 사람들이 게임을 하고 있는 곳을 보면 그냥 지나치지 않는다.
꿈틀거리는 프로의식을 주체할 수 없는 것이다. 완벽한 액션, 세련된 미소, 뜨거운 눈길(?). 아니 이럴 수가...

인상을 주목하라!




승부의 세계는 냉혹하다.


역시. 게임의 프로!

격전 중에 여자에게 한 눈을 팔다니...

땡칠아. 그러면 안돼!




어? 장난이 아닌데!

게임 중에 어디를 가지?



화 장실에서 땡칠이의 통곡!



원숭이도 나무에 떨어질 때가 있다는데 우리의 땡칠이, 어린 친구에게 불의의 일격을 당한다.

참여! 격전! 승리! 또 승리!

우헤헤~ 이겼다.



밖 에서

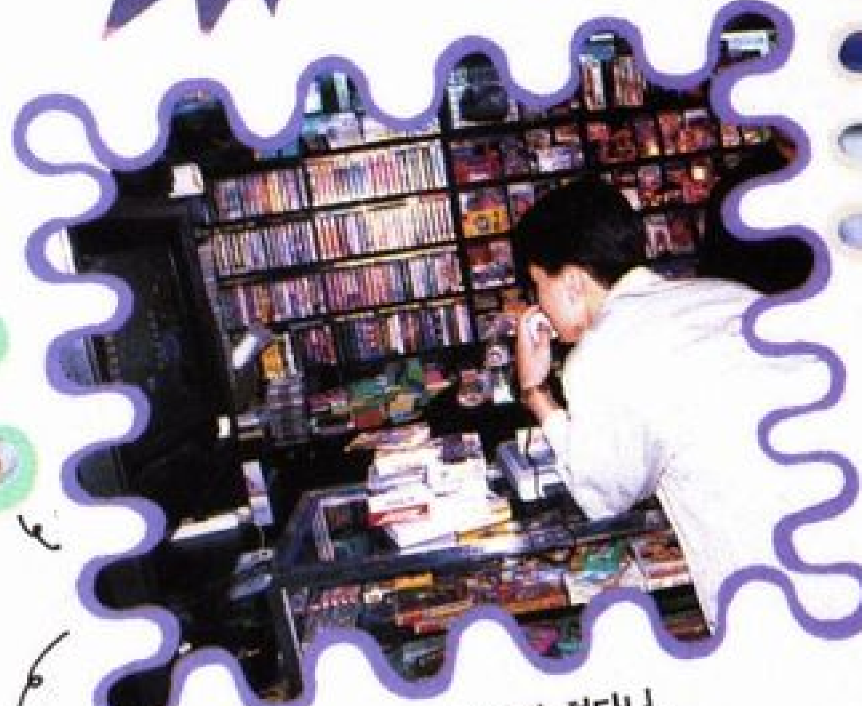
하마터면 망신당할뻔
했던 우리의 땡칠이,
류의 필살기 중 승룡권을
시간나는대로 데로
친구와 충분한 실전 테스트를
해볼 정도이다.



땡칠이는 용산 전자상가 게임 매장
사장님들을 90% 정도 잘 안다고 한다.
그러나 대부분의 사장님들은
땡칠이를 모른다고.



안녕하세요. 사장님. →재가 누구야?



사지는 않고 게임만 하다니.



안 사기만 해봐라.

결과는 하나도 안사고 나옴.
그러나 새로 구입하러온
손님에게 박식한
게임지식으로 설명,
많은 매상을 올려주었음.
사장님 대만족!

땡칠이의
게임학
강론(?)



땡칠이와 빵집에
들어갔는데,
탁자위에 놓인
두손을 가만히
놔두질 않는다.



왼손의 좌우 운동, 오른손의 피스톤 운동.

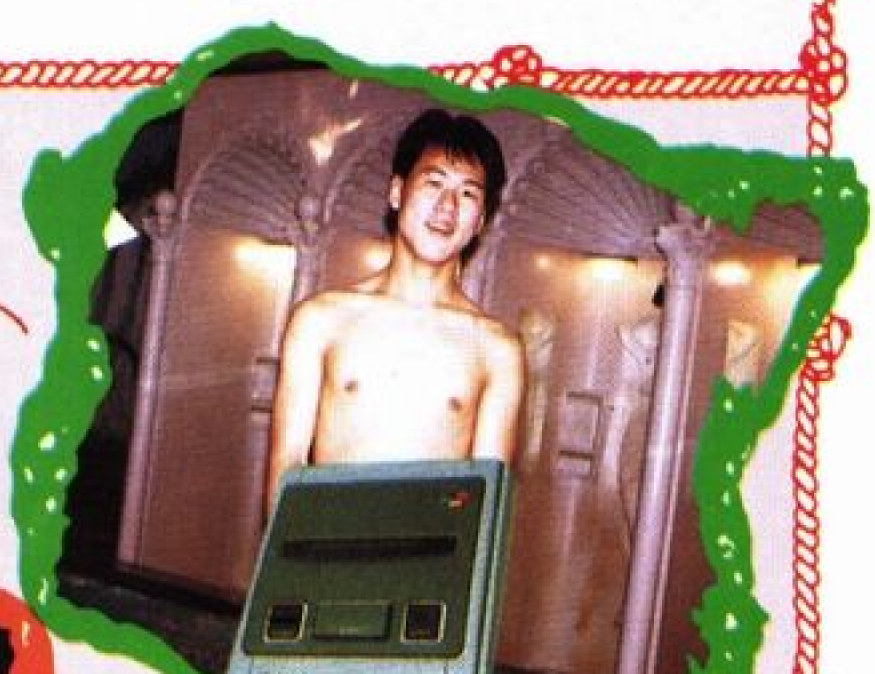
집에서



게임기를
안고 낮잠?

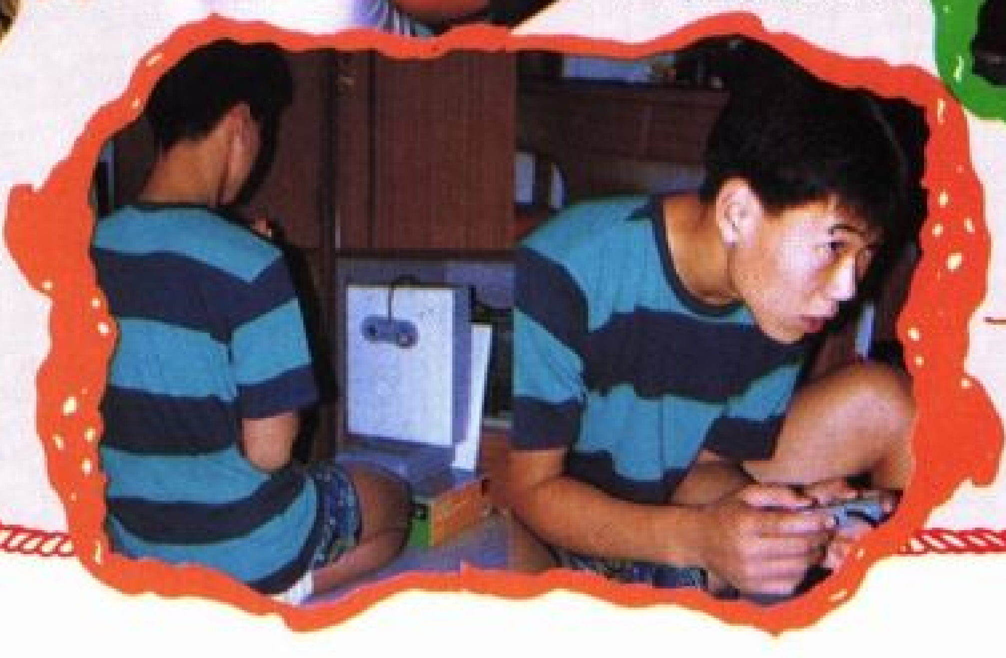


땡칠이 꿈?
으악! 몽유병이다.

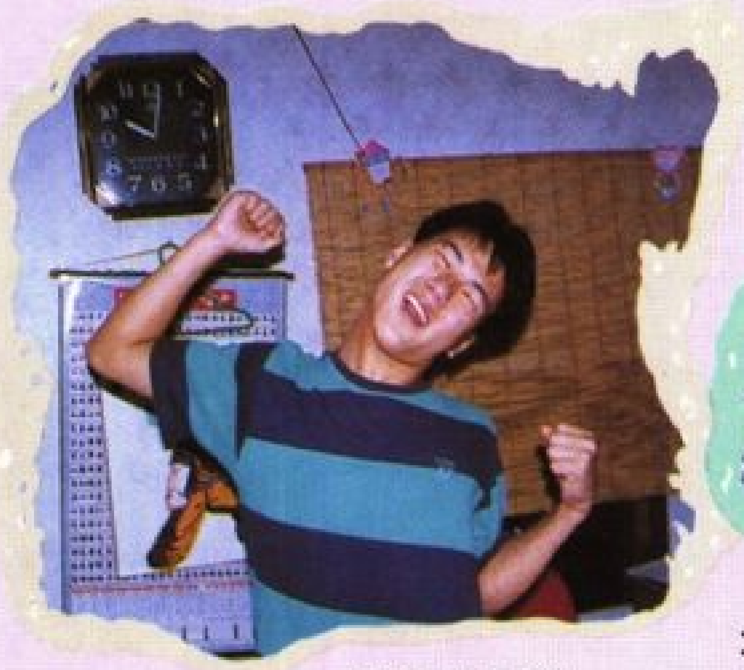


게임 시작전에. 목욕재배(?)
아이고. 창피해라...

게임기
신에게도 기도(?)



게임의 시작은 진지하게.



게임 중에 춤을?



게임에서
진 것을 확인 중.



그리고 기절!

땡칠이는 게임에서 지면 항상 10분 정도 눈감고 누워서, 게임에서 진 것에 대한 북받쳐 오르는 설움과 울분을 달래곤 한다.



각종 게임지 탐독



게임 잡지사에
전화!

폭넓은
지식으로
날카로운
비판. 게임 중
궁금한 것은
가차없이 질문한다.
게임 잡지사에
전화함은 낮과 밤,
공휴일이 따로 없다고 함.



선행 학생으로
상장도 받는다.



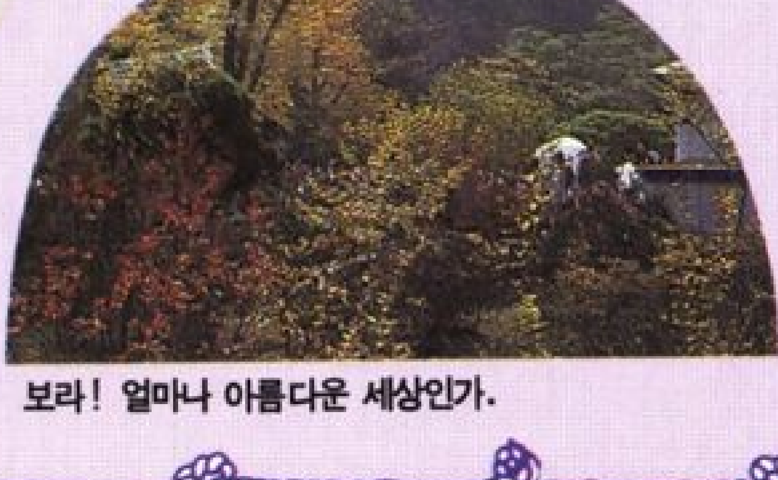
그리고
여자친구가
많다.



또한 게임도
아주 잘하고.



그러나 이 모든 것은
땡칠이의 희망사항.



보라! 얼마나 아름다운 세상인가.

아쉬움.

무슨 일을 함에 있어서 그 일을 진심으로 좋아서 한다는 것은 보는 사람으로 하여금 즐거움을 나눠주고, 그 누구도 따르지 못하는 개인의 발전 또한 가져올 수 있습니다. 일에 대한 능력보다, 뛰어난 두뇌보다, 마음속의 사랑보다도 더욱 가치있는 것은 바로 일을 좋아서 한다는 것입니다.

우리는 게임 매니아의 특이한 행동패턴에 대해 알아보았습니다. 물론 픽션(사실)이 가미된 약간의 과장이 내포되어 있음을 다시 한 번 강조합니다. 재미있는 게임세계에서는 이보다 더욱 많은 모습들이 우리 주위에 존재합니다. 소중한 모습들... 꾸밈없고 진솔된 마음은 행동으로 표출됩니다...언젠가는 우리 모두 꿈을 잃고 하나 둘씩 게임세계를 떠날 수도 있지만 오랫동안 간직될 것입니다. 우리들의 모습은...

1992

November **11**

SUN		1
MON		2
TUE		3
WED		4
THU		5
FRI		6
SAT		7
SUN	삼국지Ⅲ (MD) 동시 발매	8
MON		9
TUE		10
WED		11
THU		12
FRI		13
SAT		14
SUN		15
MON		16
TUE		17
WED		18
THU		19
FRI		20
SAT		21
SUN		22
MON		23
TUE	소닉Ⅱ (MD) 동시 발매	24
WED		25
THU		26
FRI		27
SAT		28
SUN		29
MON		30







12 December

1		TUE
2		WED
3		THU
4		FRI
5	「게임챔프」 1월호 발매 !	SAT
6		SUN
7		MON
8		TUE
9		WED
10		THU
11	미키와 도널드(MD)동시 발매	FRI
12		SAT
13		SUN
14		MON
15		TUE
16		WED
17		THU
18	마징사가(MD) 동시 발매	FRI
19		SAT
20		SUN
21		MON
22		TUE
23		WED
24		THU
25		FRI
26		SAT
27		SUN
28		MON
29		TUE
30		WED
31		THU





"닌텐도 CD롬 게임기, 히트 시킬 소프트 나올때까지 발표 보류하겠다"

– 3차원 게임 먼저 발표, 게임챔프 단독 인터뷰에서 닌텐도 이마니시 홍보부장 밝혀 –



닌텐도 본사 사옥



닌텐도 유지 공장

지금으로부터 10년전 탄생한 조그마한 기계가 세계 어린이들의 놀이문화를 바꾸어 놓았다. 그 이름은 패밀리 컴퓨터. 우리들이 패밀리라고 부르는 닌텐도의 게임기다. 물론 그 이전부터 게임기는 있었지만, 패밀리처럼 세계에 널리 퍼져 사랑을 받고 있는 게임기는 없었고, 닌텐도처럼 10년이라는 그리길지 않은 시간에 급신장을 한 회사는 그다지 많지 않다. 게임챔프는 창간호 발행을 맞아 특별히 게임의 총본산인 닌테도사를 방문, 닌텐도의 역사, 미래 게임의 전망 등을 인터뷰했다. 〈취재 : 일본 김경헌 특파원〉

교토, 우리나라의 경주처럼 일본의 낡은 도시(고도–眉身)에 최첨단의 닌텐도사가 자리잡고 있다. 건물은 생각했던 것보다는 작고 낡았다. 게임챔프 기자를 맞아준 사람은 닌텐도사의 홍보부장 이마니시씨.

기자 : 한국에서 온 게임챔프의 기자입니다. 좋은 말씀 부탁드립니다.

이마니시 : 안녕하십니까. 게임챔프의 창간을 진심으로 축하드립니다. 아직까지 한국의 게임잡지사에서 닌텐도사를 방문한 적이 없었는데 정말 열의와 성의가 대단합니다. 멋진 게임지가 만들어 질 것 같은데, 앞으로 한일 양국의 청소년층에 게임문화가 동시에 전달되도록 해주었으면 좋겠습니다.

기자 : 자 그럼. 닌텐도의 역사를 간략히 말씀해 주시겠습니까?

이마니시 : 우리 닌텐도는 지금부터 103년전 화투, 트럼프를 생산하는 작은 가내 수공업으로부터 시작했습니다. 그후 야마우치 닌텐도라는 회사명으로 여러종류의 게임카드류 생산을 하였고, 그후 63년 회사명을 현재의 닌텐도로 개명하면서 카드류 이외의 실내 게임용구, 장난감 등을 만들기 시작했습니다.

기자 : 비디오 게임하면 최신 이미지를 떠올리게 되는데, 상상외로 오랜 역사를 지니고 있군요. 그럼 카드게임을 만들던 중 어떤 일이 계기가 되어 가정용 비디오 게임을 주력업종으로 하게되었는지요.

이마니시 : 네 카드만을 만들던 당시에도 물론 탄탄한 기반을 가지고 있던 회사였습니다만 카드라는 것은 수요가 한정되어 있기 때문에 회사의 새로운 아이템으로 여러 종류의 장난감을 만들기 시작했지요. 그중에는 70년대 유행하기 시작한 초기의 비디

오 게임 등도 포함되어 있었습니다. 그러던 중 80년대 액정 게임기를 손목시계와 합체시킨,'게임 엔 워치'(GAME & WATCH)가 대단한 인기를 모았습니다. 그이어 81년에는 새로운 애니메이션 수법을 사용한 동키콩이 높은 평가를 받았습니다. 83년에는 닌텐도 독자의 CPU(중앙연산처리장치)와 PPU(영상출력장치)를 사용한 패밀리 컴퓨터가 드디어 개발되었고, 슈퍼마리오와 함께 놀라운 판매율로 세계시장에 퍼지게 되었습니다. 그리고나서 지금의 슈퍼패미컴이 등장하게 된 것은 이미 잘 알고 있는 사실이고요.

기자 : 닌텐도의 소프트를 보면 슈퍼 마리오, 젤다의 전설 등 타사 제품과는 한 단계 이상 높은 평가를 받고 있습니다. 이점에 관해 타사와는 다른 시장조사라든가 고객 취향조사 등 개발과정을 설명해 주십시요.

이나마시 : 우리 닌텐도는 시장조사를 일체하지 않습니다. 소프트웨어 특히 게임소프트는 고객의 취향을 따라가는 것이 아니라, 고객을 이끌고 나가야 좋은 양질의 재미있는 게임을 개발할 수 있기 때문이죠.

기자 : 슈퍼패미컴 발표이래 용량경쟁을 하는 듯 대용량 게임이 쏟아져 나오고 있습니다. 이를위한 슈퍼패미컴용 CD롬의 개발은 어떻게 진행되고 있는지요.

이마니시 : 많은 사람들이 CD롬을 이야기하고 있습니다만 닌텐도사의 생각은 아직 CD롬 이라는 것이 그다지 획기적인 게임 매체라고 생각하고 있지 않습니다. 닌텐도사는 벌써 슈퍼패미컴용 CD롬 드라이버를 개발완료한 상태이며, 내년 8월이면 양산 체제에 들어갈수 있는 단계까지 왔습니다만, CD롬이 아니면 불가능한 정말 재미있는 게임이 나오지 않는 이상 발표하지 않을 계획입니다.

하드웨어란 소프트웨어와 함께 서로 뒷받침하여주지 않으면 안되는 것이니까요. 마찬가지로 버츄얼 리얼리티(가상모의 3차원 게임)의 문제 역시 우리는 그것이 정말 오락성을 가지고 있을까 하는데는 의문입니다. 우리 닌텐도는 A부터 Z까지 재미있느냐가 최대의 과제이니까요.

기자 : 그럼 지금의 슈퍼패미컴으로도 아직까지 충분하다는 생각이군요.

이마니시 : 그렇게 생각치는 않습니다만 지금의 CD롬 게임은 아직 이르다는 생각입니다. 롬 카드리지 만으로도 정말 재미있는 게임을 만들고 있습니다. 그러나 필요하다면 CD롬도 32BIT 게임기도 생각중에 있습니다.



닌텐도가 개발중인 CD롬 게임기 가상도

기자 : 닌텐도의 지금 개발중인 게임은?

이마니시 : 3차원 입체게임입니다. 지금까지 나온 3차원 게임과는 조금 차원을 달리한다고 생각하시면 됩니다. 리얼한 움직임은 충분히 감동적이리라 생각합니다. 자세한 것을 밝히면 기다리는 재미가 없으니 좀 더 기다려 주십시요.

기자 : 그럼 기대해 보지요. 그럼 한국에 대한 닌텐도의 사업은 어떻게 진행되고 있는지요.

이마니시 : 우리 회사는 한국의 현대와 딜러 계약을 맺고 컴보이(NES)의 현지 조립생산 (KNOCK DOWN)을 하고 있습니다. 슈퍼패미컴도 년말을 겨냥해 생산준비를 마쳤고, 현대에서 지난 10월부터 대대적인 광고를 시작한것으로 알고 있습니다.

기자 : 우리 한국 게임 매니아의 불만은 소프트의 양적, 질적 부족에 있습니다. 기계를 생산한다면 소프트의 공급이 당연히 따라야 하는 것이 아닌지요.

이마니시 : 그렇습니다. 컴보이(NES)의 경우에도 좋은 소프트를 공급하려 노력했지만, 불법 복사품의 범람에 밀렸다고 생각합니다. 이번 슈퍼패미컴의 경우에는 한국에서도 양질의 소프트를 조기에 공급하려고 노력하고 있습니다.

기자 : 한국 유저의 또 한가지 소원은 한글이 아닌 일어로 되어있기 때문에 RPG는 물론 많은 게임을 100% 즐기지 못하고 있는 상태입니다. 한글 버전에 대한 계획은 어떻습니까?

이마니시 : 한글문제에 대해서는 지금까지 생각하고 있지 않습니다만, 유럽의 컴보이(NES)는 유럽각국에 대해 프랑스어 버전, 독일어 버전이 공급되고 있으므로, 그다지 어려운 문제라고 생각되지는 않습니다. 현대와 우리 닌텐도가 공동으로 개발한다면 빠른 시일내에 가능하리라 생각됩니다.

회사개요

닌텐도주식회사

사업영역 ;

1. 트럼프류의 제조판매
2. 오락기구, 운동기구, 음향기기 및 승차기구의 제조판매
3. 사무용기기 및 사무용품의 제조판매
4. 교재, 육아용품, 가정용품 및 전기용품의 제조판매
5. 인쇄, 출판 및 제지의 가공 및 판매
6. 합성수지, 금속 및 목제품의 가공 및 판매
7. 통신기기, 전자응용기기 및 장치의 제조판매
8. 컴퓨터시스템을 이용한 정보네트워크에 의한 정보처리 및 정보제공업무
9. 부동산매매, 임대차, 관리 및 중계
10. 금융업 및 유가증권의 매매
11. 손해보험대리업 및 생명보험 모집업
12. 레스토랑, 식당, 다방, 매점, 오락실의 경영 및 투자.
13. 캐릭터상품(개성적인 명칭과 특징을 갖고 있는 인물, 동물등의 화상을 붙인 것)의 기획, 제조 및 판매
14. 저작물의 이용권, 복제품의 허가업무
15. 상표의 사용권의 허가업무
16. 전각호에 대체관련하는 모든 사업

주영업품목 ; 가정용 레저기구,업무용 레저기구 트럼프, 화투 기타 오락기구

창업년월일 ; 1889년 9월23일
설립년월일 ; 1947년 11월20일
자본금 ; 1백억엔

대표이사 ; 야마우치

게임왕국의 황제

닌텐도 야마우치사장의 사업 방침



야마우치 닌텐도 사장

국민전체의 소득과 여가시간은 증가하여 그 결과 사람들의 오락분야에 대한 관심은 높아지고 동시에 그 선택의 폭도 넓어졌습니다. 그러나 선택의 폭이 넓어졌다고는 하나 사람이 오락을 선택하는 기준에는 변함이 없습니다. 「즐겁고, 재미있고, 양질의 것」 이것이야말로 모든 사람들이 원하는 오락이 아니겠습니까?

"모든 사람들이 원하는, 즐거운, 재미있는 양질의 오락이란 무엇일까?. 그를 위해 무엇을 해야만 하는가 ?" 닌텐도는 그 해답으로서 하드웨어에 의해 성립되는 상품을 개발하고, 많은 사람들에게 제공해 드리고 있습니다. 닌텐도가 1983년에 발매한 패밀리 컴퓨터의 출하대수는 1991년 12월말 현재 1,718대(소프트21,200만개), 1990년 4월에 발매한 게임보이는 652만대(소프트는 4,188만개)에 달하고 있습니다.

또한 닌텐도가 제공하는 오락은 해외에 있어서도 넓게 받아들여지고 있고, 1985년에 발매한 해외수출용 패밀리컴퓨터인 NES(Nintendo Entertainment System)는 같은 해 1991년 12월말 현재 3,741만대(소프트 24,215만개)를 돌파하였고, 1990년 8월부터 해외에서 발매하고 있는 게임보이는 1,391만대(소프트는 5,987만개)를 기록하고 있습니다.

게다가 1990년 11월에 발매한 수퍼패미컴의 출하대수는 1991년12월말 현재 381만대(소프트는 1,702만개)에 달했고, 미국에서 1991년 9월에 발매한 해외수출용 수퍼패미컴인 SNES(SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM)는 210만대(소프트는 600만개)를 돌파했습니다. 또한 이 SNES는 1992년 5월부터 유럽에서도 판매를 개시, 좋은 반응을 보이고 있습니다.

수퍼패미컴용의 게임소프트웨어는 액션, 슈팅, 롤프레잉, 시뮬레이션이라는 4가지의 분야에서 이미 세계의 많은 사람들에게 압도적인 지지를 받고 있습니다. 닌텐도는 그 분야에 계속하여 더욱 새로운 획기적인 게임분야를 창조하기 위해 1993년에 수퍼패미컴의 어댑터로서 CD ROM의 하드및 소프트를 발매하는 계획을 진행하고 있습니다. 닌텐도는 앞으로도 세계의 오락시장의 확대를 목표로 하여 보다 독창적인 「즐겁게, 재미있는, 양질」오락을 계속해서 제공해 가기 위해 전력을 경주해 가겠습니다.

山内溥

기자 : 오랜시간 좋은 말씀 감사드립니다. 그럼 마지막으로 게임챔프 독자와 한국의 게임유저에 대해 한 말씀 부탁합니다.

이마니시 : 한국에서도 슈퍼패미컴이 정식으로 대량 발매될 예정입니다. 정말 재미있는 게임을 공급할 것을 약속드리니 재미있게 즐겨 주십시요. 그리고 게임챔프가 한국 게임잡지중 닌텐도를 가장 먼저 찾아온 선두주자이니 만큼 기획이나 열성, 질적인 면에서 한국에서 가장 앞선 게임지가 될 것임을 믿어 의심치 않습니다.

닌텐도의 독특한 이념

"수퍼시너지"
(공동 상승작용)

오늘날 닌텐도는 시장에 내놓는 상품마다 히트가 되고 있다. 그 이면에는 닌텐도가 추구하는 수퍼시너지(Super Synergy)란 개념이 자리잡고 있다고 한다. 과연 닌텐도가 목표로 하는 「수퍼시너지」는 무엇일까?

머리속에 있는 새로운 「오락」을 어떻게 표현하는가? 닌텐도는 여기에 발상을 갖고 지금까지 누적되어온 경험과 기술을 최대로 살려서 그 「오락」의 개념을 정립한다는 것이다.

패밀리 컴퓨터, 게임보이, 그리고 수퍼패미컴이라는 하드웨어는 그 개념을 완성시킨 제품으로 많은 고객들의 지지를 받고 있다. 또한 새로운 「오락」을 정립하기 위해서는 이들 하드웨어뿐만아니라 소프트웨어의 창조역시 필요하다. 소프트웨어는 한가지의 작품이고, 작품마다 종래에 없는 항상 새로운 재미가 요구된다. 「수퍼마리오 시리즈」를 비롯한 닌텐도가 만드는 수많은 소프트웨어는 결국 새로운 매력을 이끌어 냈다.

하드웨어와 소프트웨어, 쌍방의 높은 기술력이 합해져 닌텐도가 제공하는 「오락」의 품질은 최상의 것이 된다. 연극의 예를 들면 쉽게 이해가 된다. 하드웨어는 다양한 기능을 가진 무대장치. 소프트웨어는 그 무대장치를 어떻게 활용하여 효과적일까를 생각하는 무대연출가. 그리고 주인공은 게임을 즐기는 플레이어, 즉 당신이다.

하드웨어(무대장치)의 진화 발전은 소프트웨어(무대연출가)의 가능성를 넓혀 양질의 소프트웨어(무대연출가)가 등장하고 하드웨어(무대장치)에 대한 자극이 되어 서로가 좋은 영향을 끼쳐 아주 새로운 「오락」의 세계를 창조해 간다. 「수퍼시너지」는 닌텐도가 만들어가는 시스템 상품에 대한 가장 중요하고 가장 기본적인 회사이념이다.

닌텐도의 104년 주요 역사

1889
현사장 야마우치의 증조부가 교토에서 화투장을 제조 개시.

1907년
일본 최초의 트럼프제조에 착수.

1933년
합명회사 야마우치 닌텐도을 설립.

1947년
주식회사 마루후쿠를 설립하여 화투, 트럼프류의 제조판매를 개시.

1949년
현사장 야마우치가 대표이사에 취임.

1953년
일본최초의 플라스틱 트럼프의 제조에 성공하여 양산을 개시.

1959년
디즈니 캐릭터를 사용한 디즈니 트럼프를 발매하여 어린이용 트럼프의 새로운 분야를 개척.

1963
회사명을 현재의 닌텐도주식회사로 변경하여 카드류 이외의 실내게임 생산을 개시.

1975년
미쯔비시전기주식회사와 공동으로 일렉로닉 비디오 레코딩(EVR)플레이어를 사용한 비디오게임시스템을 개발. 곧이어 동일시스템에 마이크로 프로세서를 도입.

1977년
가정용 비디오게임을 미쯔비시전기주식회사와 공동개발.

1978년
마이크로컴퓨터를 사용한 업무용 비디오게임을 개발하여 판매개시.

1980년
미국 뉴욕주에 현지법인 닌텐도 아메리카를 설립.
가정용 액정 전자게임과 디지탈시계를 복합한 게임 엔 워치(GAME and WATCH)를 개발하여 판매개시.

1981년
업무용 비디오게임기계 「돈키콩구」를 개발하여 판매개시. 애니메이션방법에 의해 참신한 영상표현을 실현.
「돈키콩구」는 미국에 있어서도 높은 평가와 인기를 얻는다.

1982년
미국 워싱톤주 시애틀에 현지법인 닌텐도 아메리카를 자본금 60만달러로 설립

1983년
카나다 벵쿠버에 닌텐도 엔터테인먼트 센터를 설립
닌텐도 아메리카의 자본금을 1,000만달러로 증액. 닌텐도주식을 동경증권거래소 시장제1부에 상장
cpu(중앙처리장치) ppu(영상처리장치)를 이용한 가정용 디지탈게임「패밀리컴퓨터」의 시판을 개시

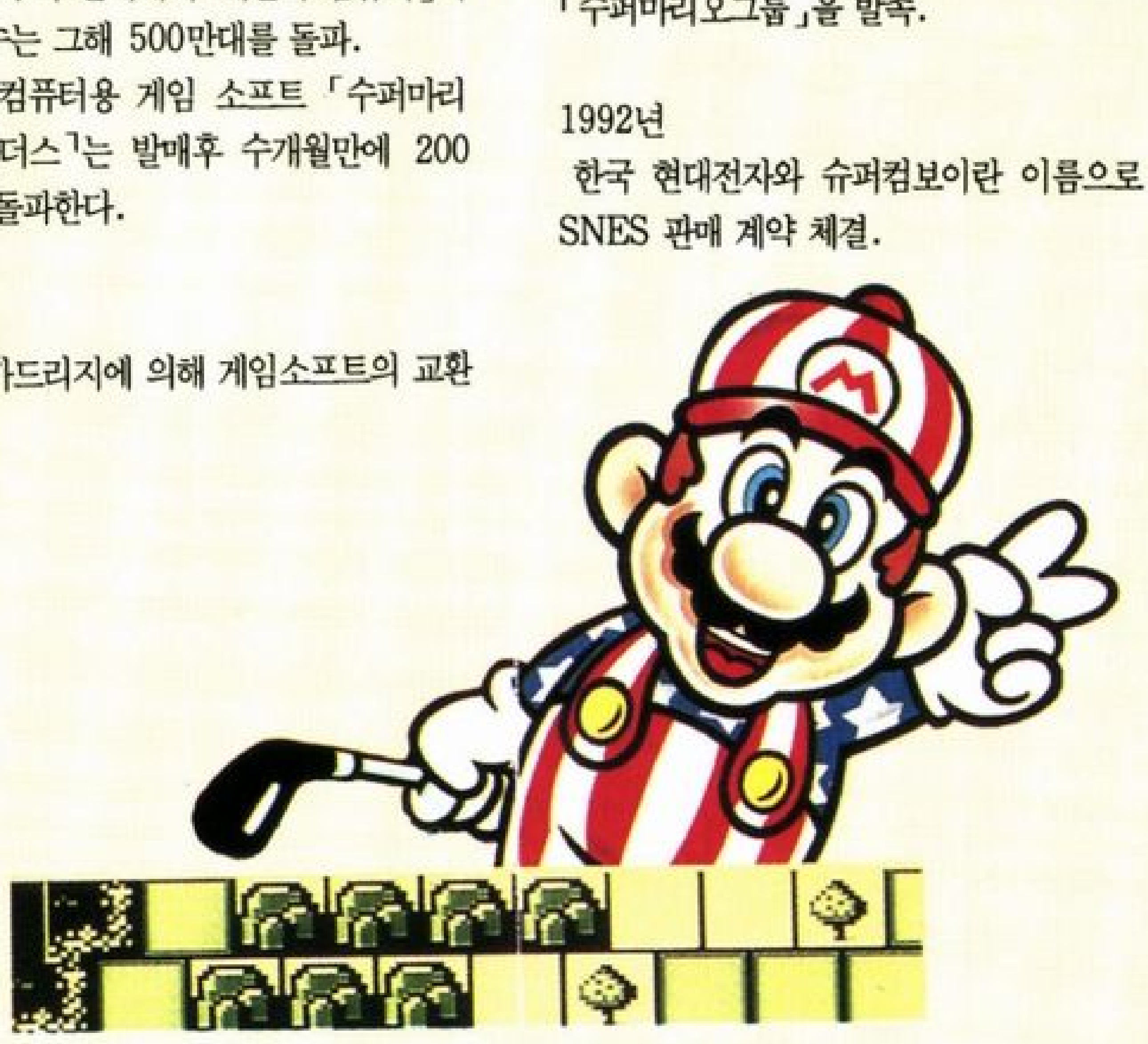
1985년
패밀리 컴퓨터의 미국 사양인 NES (NINTENDO ENTERRAINMENT SYSTEM)의 판매개시「패밀리 컴퓨터」의 판매대수는 그해 500만대를 돌파.
패밀리 컴퓨터용 게임 소프트 「수퍼마리오 부라더스」는 발매후 수개월만에 200만개를 돌파한다.

1989년
ROM 카드리지에 의해 게임소프트의 교환을 가능하게한 핸드타입의 액정 디스플레이 게임기기 「게임보이」을 발매.

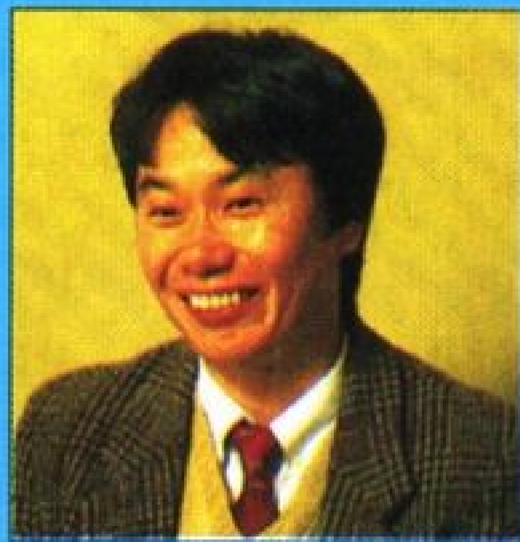
1990년
유럽시장에서 본격적으로 사업을 전개하기 위해 구 독일 프랑크프르트에 닌텐도 유럽'를 설립.
패밀리 컴퓨터의 상위기계인 16비트의 「수퍼패미컴」의 판매를 개시. 「수퍼패미컴」의 판매대수는 발매 2개월로 66만대를 돌파.
소프트 크리에이터의 양성을 목적으로 하는 「게임센터」를 주식회사 통신과 함께 개시.

1991년
수퍼패미컴의 미국 사양인 SNES(Super Nintendo Entertainment System)의 판매개시.
SNES의 판매대수는 발매 4개월안에 210만대를 돌파.
이용자 서비스의 향상 및 상품의 유통 효율화를 목적으로 하는 프랜차이즈사업을 개시.
「닌텐도 엔터테이먼트」라는 통일점포명하에 전국전개를 시작.
신발매된 많은 소프트웨어를 평가하여 그 정보를 패밀리 컴퓨터 네크워크를 통하여 유통업자에게 제공하는 회원제 그룹조직 「수퍼마리오그룹」을 발족.

1992년
한국 현대전자와 슈퍼컴보이란 이름으로 SNES 판매 계약 체결.



게임 박물관



미야모토씨(슈퍼마리오 3, 프로듀서)
1952년 출생
1977년 대학 졸업후, 닌텐도에 입사.
「슈퍼 마리오 시리즈」, 「젤다의 전설」
등 수 많은 화제작을 발표,
세계적인 게임 디자이너로서 유명.



개발자에게 직접 듣는「슈퍼 마리오 브러더스 3」개발 과정

"게임외의 분야에서 종사하는 정상의 프로들과 함께 최고의 게임 만들고 싶다"

패미컴이 지금까지의 지위를 쌓는데 크게 공헌한 소프트로서『슈퍼 마리오 브러더스』가 있다. 캐릭터 액션 게임으로서 실로 정교한 아이디어가 삽입된 최고의 작품이라고 말해도 과언은 아니다. 이 시리즈로서 발매된『슈퍼 마리오 3』는 단순히 지금까지의 것을 버전업한 것 뿐아니라, 게임 개발 방식의 새로운 시도였다. 닌텐도의 톱 게임 디자이너 미야모토씨에게 자신이 생각하는『게임 소프트 웨어론』을 들어보았다.
〈일본 = 강준완 기자〉

아슬레틱 게임의 집대성

아슬레틱 게임이란?

닌텐도는 슈퍼 마리오 타입의 게임을 이와같이 총칭하고 있다.구체적으로 좀 큰 캐릭터가 화면내를 움직이며 점프를 캐릭터 움직임의 기본으로 한것과 같은 시스템의 게임을 말한다.

닌텐도의 과거를 뒤돌아보면 최초에 게임 디자인을 직접한『동킹콩』이래 아슬레틱 게임과는 끊을 수 없는 인연이 있다고 생각할 수 있다. 모든 캐릭터 액션 게임(아슬레틱 게임도 이 속에 포함)은 한 면을 격파하기 위한 목적에 의해서 크게 다음과 같이 분류할 수 있다.

(1) 적과 장해물을 피하며,어떤 임무(도트를 전부 먹는다.결정된 지점에서 탈출한다)를 대행하는 것이 목적이다.

(2) 일정 수 출현하는 적을 전멸시키는 것이 목적인 게임(예 : 디그 더그,버블 보블). 미야모토씨의 처녀작이라고도 말할수 있는『동킹콩』은 확실히 (1)의 타입에 속하는 게임이였다.적 장해물은 대부분 일정 주기로 움직이고 있는 놈들 뿐이었지만 그것을 피하고 여자가 있는 곳에 다다르는 등의 목적을 달성하면 화면이 클리어(다음 장면으로 넘어감)가 된다.『점프』란 요소를 기초로서 게임 제조를 했는데, 당시로는 무척 신선했다.

그러나『마리오 브러더스』에서는 (2) 타입의 특성에 더하여 적을 압도하기 위한 수단의 삽입을 고려했다.그래서『박치기』라는 변칙적인 행동을 삽입시킨바『마리오 브러더스』와 같은 게임이 창조되었다.

이와같은『적을 압도하는 수단』이 결집되어 있는 게임은 과거의 게임방식에 비해 의외로 진귀한 것이었다.(비슷한 종류로는 동굴을 뚫고,매립하는「평안경 에어리언」, 적을 둘러 싸는「바시시」라는 참신한 아이디어를 도입한「리플 라플」등이 있다). 그리고 패미컴으로 발매된「슈퍼 마리오」에서는 더욱 기능을 첨가,「점프」,「박치기」에「밟아 부수기」등의 테크닉이 도입되었다.

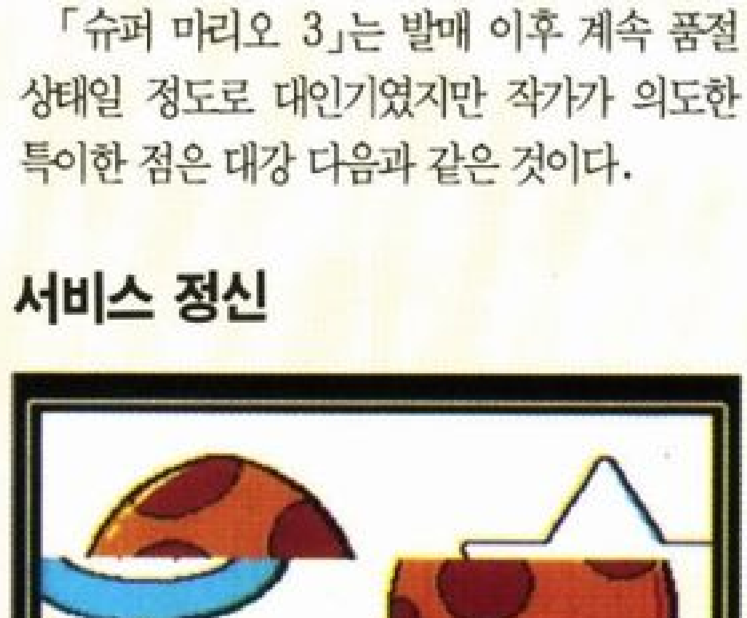
즉 '총을 쏘고 싶다' 등등의 플레이어 욕구를 좀 더 만족시키기 의해 세세한 기능까지 집어 넣었다. 타입적인 면을 생각해봐도 기본적으로는 (1)과 (2)의 융합을 꾀하고 있다."저연령층에게도 플레이 가능 그리고 매니아를 싫증나지 않게 하는 게임, 타인이 플레이하는 것을 옆에서 보고도 즐거운 게임, 내가 지향하는 것은 그런 타입의 게임입니다."

위의 조건을 충분히 만족하고 있는「슈퍼 마리오 3」는 틀림없이 동 장르의 집대성적 작품이라고 말할 수 있을 것이다.

「슈퍼 마리오 3」의 장점은 몇 개?

「슈퍼 마리오 3」는 발매 이후 계속 품절 상태일 정도로 대인기였지만 작가가 의도한 특이한 점은 대강 다음과 같은 것이다.

서비스 정신



한번 보면 고전적인 그림인지를 금방 알 수 있다! 버튼을 누르면 회전하는 각 블럭을 멈출 수 있다. 타이밍만 잘 맞추면 스타를 갖추고 전파공격이 5업 된다!! 진짜 서비스 만점이다!!

앞의 두 작품과 비교하면 1up이나 버섯 아이템이 극단적으로 많아지고 카드 맞추기 놀이와 주인공 캐릭터의 보너스 수가 증가하고 어느정도 알고 있어도 게임 오버가 되기 힘들게 만들어졌다. 또 스타를 연속으로 처리하는 기술도 준비되어 있어 「어떻게 기분좋게 플레이 시킬까」라고 하는 것을 충분히 고려한 뒤에 플레이어를 위한 기능을 여기저기 첨가 했다.

연출



1-7까지의 스테이지에서 마지막은 각 성의 왕은 매번 다른 생물로 변해 등장한다. 상상외의 모습이 나타나면 폭소를 자아낸다!
그래서 개구리 마리오 상태로 월드 클리어하면 어떻게 될까 궁금?

액션 게임이면서도 여러 각도에서 연출에 꽤 힘을 집중시키고 있다. 예를 들어 각 월드의 성에서 왕자님을 매번 다른 동물로 변화시키는 등 무서운 적이 있는 세계와 보통 세계의 속을 왔다 갔다 가능하게한 점 등(월드 4). 탑에 오르면 천상계에 성이 있다든지 (월드 5). 예를 들면 끝이 없지만 메모리 용량이 커진것도 한 몫 거들었다.

과거 두 작품과 비교하면 현격하게 진보된 느낌이 든다.

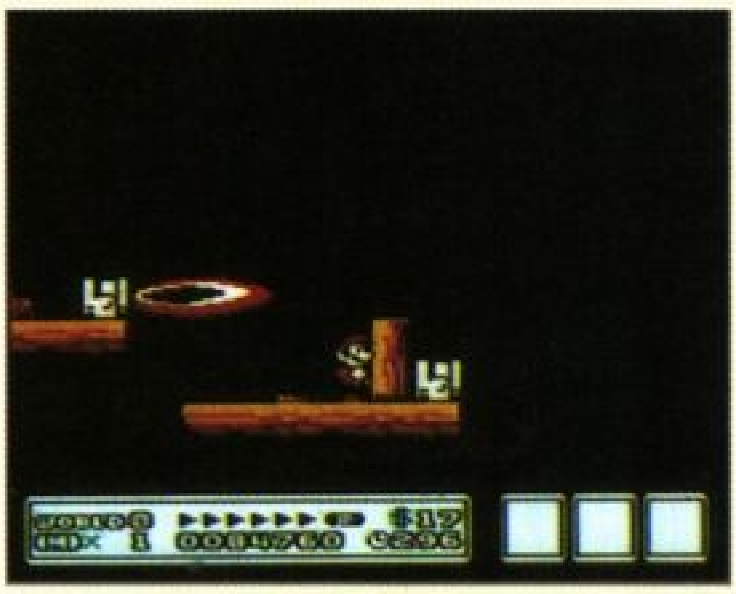
스크롤 아이템



이것은 트럼프의 신경쇠약풍 카드 게임이다.1업, 별, 동전 등 여러가지 아이템이 감추어져 있다. 카드 배치 형태는 8 종류밖에 없기 때문에 잘 익숙해 지면 퍼팩트도 어렵지 않다.

하나의 게임에서 이 정도 여러가지 패턴의 스크롤을 사용하고 있는 게임은 드물다. 플레이어의 캐릭터에 맞춘 전방향 스크롤, 강제성(혹은 경사짐)스크롤,고속 강제 스크롤 ..등등은 정말 뛰어나지만, 각 월드의 마지막 비행선 장면에서의 스크롤은 더 훌륭하다. 비디오 게임 「R-TYPE」의 스테이지 3(전함면)과 같이 다양한 방향으로 강제 스크롤되기 때문에 플레이어는 벽에 끼지 않도록 자신을 조작해야 한다.어느 것도 기존의 아이템에서 따왔지만, 이것을 훌륭히 소화하고 있다는 것은 충분히 평가할 가치가 있다.

음악

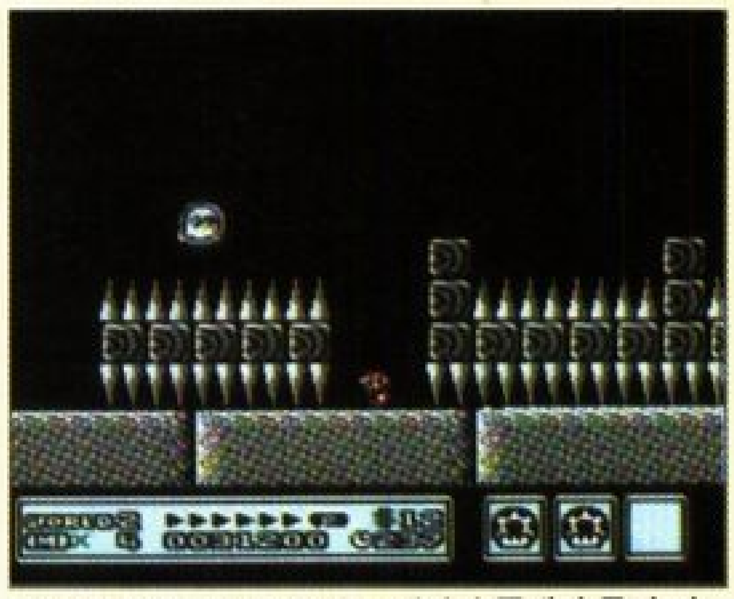


'슈퍼마리오 3'중에서도 최고로 어렵다. 월드 8의 비행선 스테이지. 발판이 불안한데다 고속 스크롤을 지원하기 때문에 뒷처리가 쉽지만은 않다.

「슈퍼 마리오 3」의 음악은 패미컴 게임 역사에 남을 수작이다. 이 독특한 세계를 느끼게 하는 분위기, 센스도 물론이거니와 경악할 만한것은 프로그램을 이용한 샘플링을 패미컴에서 실현하고 있는 것이다. 그렇다. 실제음과 다름없는 팀파니와 베이스 드럼의 소리는 샘플링에 의해 이루어지고 있다. 발매 직후 「슈퍼 마리오 3」는 「샘플링용 IC를 사용하고 있다」라는 소문이 퍼지기도 했지만, 결코 그런 것은 없었다고 미야모토씨는 부정하고 있다.

디테일과 난이도 설정의 묘미

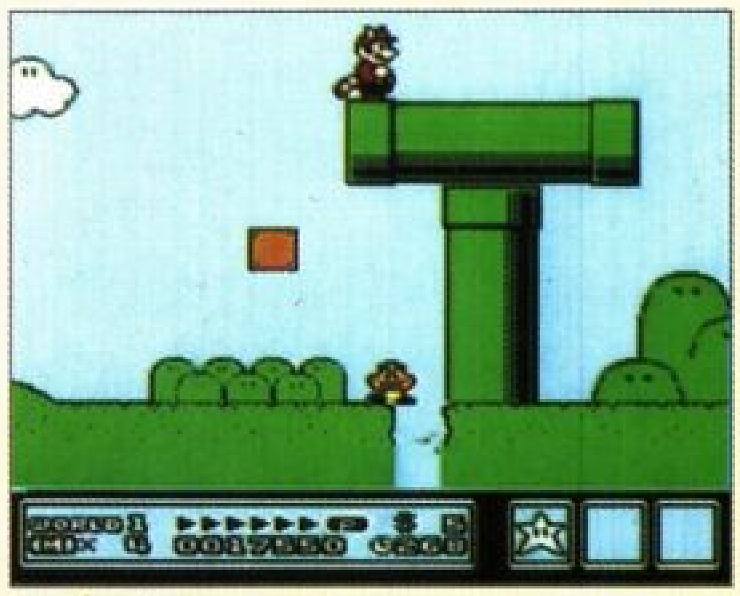
이상과 같이 「슈퍼마리오 3」에는 다른 게임보다도 뛰어나다고 생각 되는 부분이 여러 부분에 걸쳐 보여진다. 전문가들의 의견도' 역시 이렇게 세심한 부분까지 고려했기 때문에 인기를 끌 수 밖에 없었다'라고 높게 평가



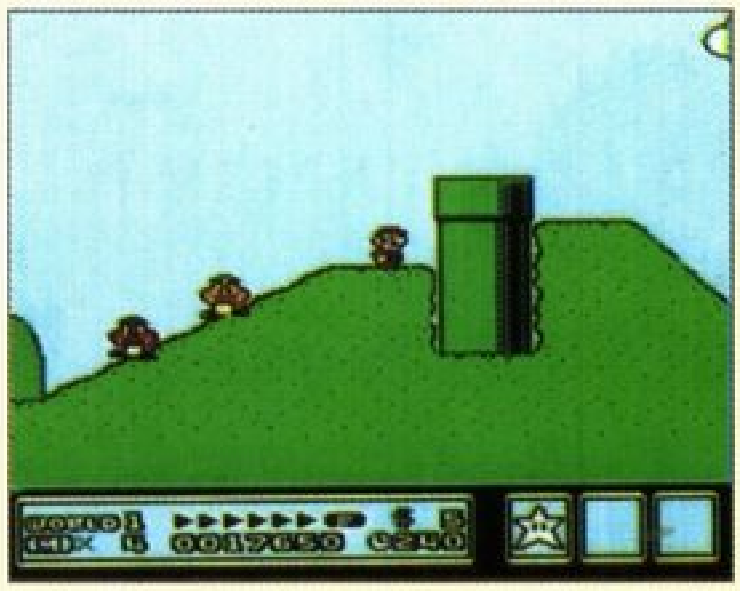
개성적인 움직임을 보이는 캐릭터 중에서 특히 아이디어를 느끼게 하는 것이 이 테레사이다!
마리오가 등을 향할 때마다 천천히 근접해 온다.

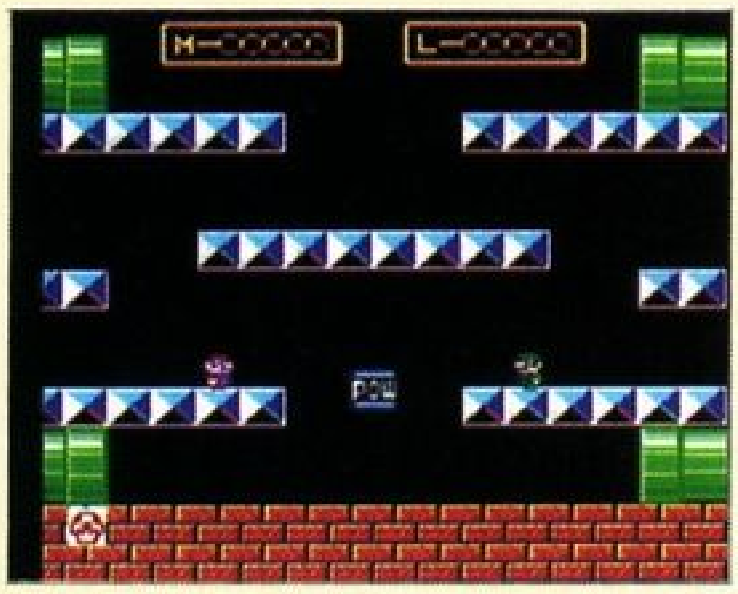
한다. 닌텐도의 전문가들 5명이서 만든 면밀한 지도 구성, 게임의 묘미를 높이기 위해 적 캐릭터들을 얄미울 정도로 처리했다. 또 실로 절묘한 난이도 설정도 게임의 묘미를 살렸다. 처음 우리가 이 게임을 플레이 할 때 「이 스테이지를 또 하려면 힘들겠다」고 느낀다. 그렇지만 두번째 플레이 해보면 이상하게 어느 스테이지도 생각했던 것보다 힘들지 않고 격파가 가능하다.

맵을 기억하고 있는지 어떤지에 따라 이런 점은 난이도가 결정되어지며, 이런 아이디어



예를들면 월드 1-2 의 T자형 토관 위에서 B 버튼 대쉬로 발돋음으로 점프를 하면 파타크리포를 짓밟을 수 있다.





2인 플레이 모드로 마리오와 루이지가 같은 에리어에서 호흡을 맞춘다. 미야모토씨가 2인 플레이를 중시하는 것을 잘 알 수 있다.

는 정말로 좋았다고 생각한다.플레이어가 「슈퍼 마리오 3」라는 게임에서 레벨마다 경험을 쌓으며 꽤 빠른 속도로 레벨을 높여 가는 것이 눈으로 봐서 알 수 있다. 그것이 잘 처리된 후에야 게임에 예술성을 집어 넣는 것이 가능하다. 같은 장소에서도 어떻게 시간을 적게 들이고 화려하게 격파할 수 있을까.그런 것을 생각하면서 처리했기 때문에 비법같은 요소를 가미, 빨리 격파하도록도 처리했다. 실제 많은 곳에서 B 보튼을 누르고 대쉬하면서 점프하면서 타이밍을 맞춰서 장애물 등을 밟아 부술 수 있도록 되어 있는 것이다.이러한 설정의 묘미가 유서에게 받아들여질수 있을 때 까지의 과정을 미야모토 씨는 "우리 작품이 유저 여러분에게 어느 정도 지지를 받을 수 있을까 라는 것을 닌텐도는 항상 생각하고 작품을 만듭니다.

우리 게임 팩을 사주신 손님에게 손해를 봤다라고 생각되지 않도록 하는 것이 우리 회사의 방침입니다. 그런 방침에 따라 자신이 만든 작품이 완성되기 전에 유사한 내용의 상품이 시장에 출하됐다고 해서 개발중인 게임의 일정 시나리오를 바꾸거나, 그만두는 짓은 하지 않습니다. 만일 그런 짓을 하면 게임 설정과 균형이 빗나가 버리는 것을 피할 수 없기 때문입니다." 미야모토씨는 틀림없이 게임 창조의 노하우를 확실히 파악하고 있고, 일본을 대표하는 게임 디자이너의 한 사람이라고 누구나 느낄 수 있는 사고를 가지고 있다.

최대의 테마는 2인 플레이

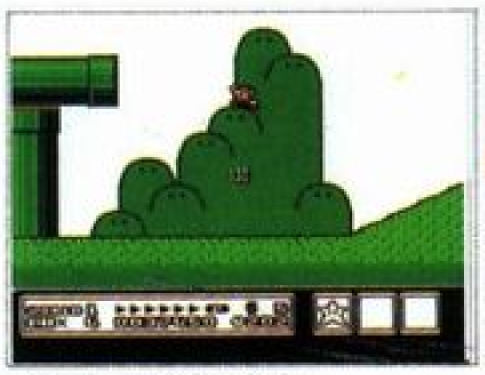
「슈퍼 마리오 3」에서 제일의 테마는 2인용 플레이를 어떻게 재미있게 처리할 것인가 하는 것이었다. 미야모토씨는 확실히 「슈퍼 마리오 3」에서 두 사람의 모드를 설정, 마리오와 루이지로 번갈아가며 플레이 하는 것이 가능하도록 처리했다. 예로 '마리오가 일대일로 클리어 하면 루이지는 일대 이로 플레이하는 것이 된다'라는 한때의 유행이 변한 느낌의 2인용 모드이다. 그러나 미야모토씨의 이야기를 들을 때까지는 이 모드가 단순하게만 느껴졌다. 미야모토씨는 이 두사람용 모드에서 무엇인가를 노린 것이다. 다음이 그의 대답이다.

"나로서는 이 작품에서 '두사람이 놀 수 있는 필드'를 유저 여러분에게 제공하고 싶었습니다. 예로 능숙한 형과 서투룬 동생이 서로 경쟁하여 가능하도록 처리했습니다. 그렇기 때문에 「슈퍼 마리오 3」는 2인용에서 피리를 사용해 좋은 월드에 갈 수 있으며, 8번째의 보드 게임으로서 놀 수 있도록 해 플레이어가 누구라도 만족하도록 했습니다"

사람들은 「마리오 브러더스」의 2사람 동시 플레이 게임을 비교로 해서 미야모토씨의 2인용 플레이는 하나의 새로운 도전이라고 말한다. 그러나 미야모토씨 자신은 「슈퍼 마리오 3」의 2인용 플레이는 지금 하나도 만족할 수 없다고 말한다.

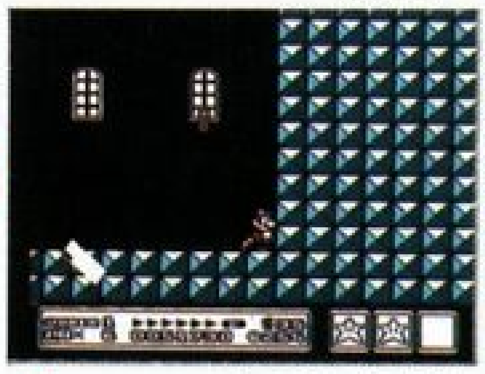
여기에서 "뭐 그렇다면 마리오와 루이지를 동시에 화면에 출현시켜 「슈퍼 마리오」를 시키면 더 좋지. 나는 천재야. 게임 디자이너가 되어버릴까"등의 생각을 한 분들이 있다면 그것은 큰 망상이다.마리오와 루이지를 동시에 화면에 출현시키면 「슈퍼 마리오」는 성립되지 않는다. 정확히 말하면 게임에서 불가능한 것은 없지만 뚜렷하게 게임성이 저하되어 버린다. 구체적으로 설명하자면 만약 「슈퍼 마리오」 2인 동시 플레이가 실현되면 그때에는 매우 어려운 버그가 나타날 것이다. 마리오는 당연한 듯 화이어 파쿤이 토하는 불을 스크롤 방향으로 피하려 하지만 루이지가 역으로 사이드에 있는 탓으로 전혀 화면이 스크롤되지 않는다. 따라서 피할 생각이었지만 총에 맞는 비극이 초래된다. 또 마리오가 화면의 오른쪽에 너무 가버리는 문제가 발생하기 때문에 전방에서 출현하는 적등이 보기 힘들게되는 것이 단점이다.

미야 모토씨가 추천하 는 「슈퍼 마리오 3」의 정통 놀이법

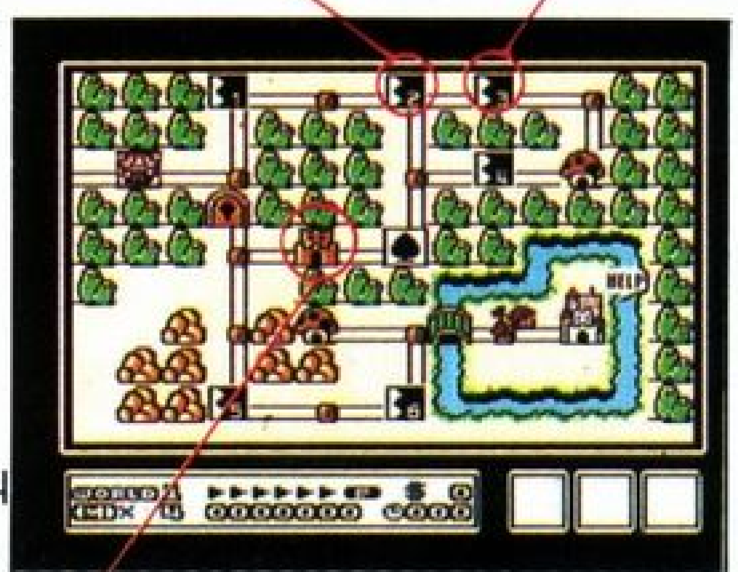


▲1-2 스테이지에서 마리오와 루이지를 99인까지 증가시키는 정체. 꼬리 마리오로 적을 밟아버릴 수 있는 것이다.

①피리

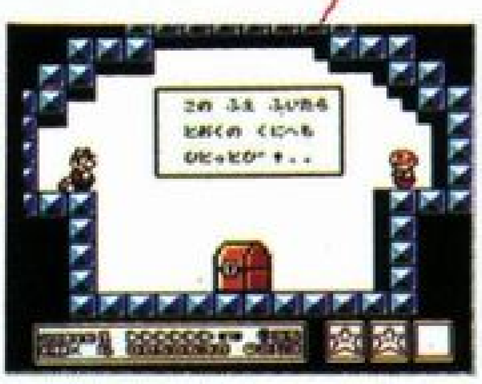


▲1-3 골인 뒤에 감추어져 있는 피리를 갖는다. 하얀블록 위에서 움크리고 있으면 배경 뒤쪽으로 통할 수 있다.

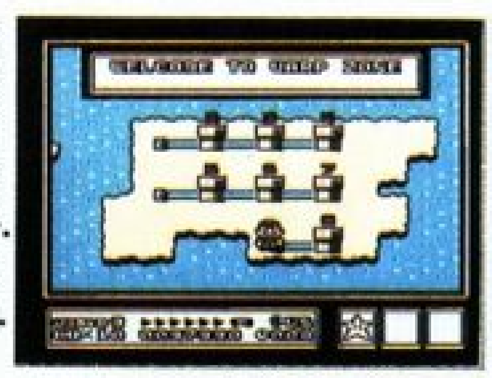


▼ 다른 성으로 2개의 피리를 입수한다. 피리가 2개 마련되면 곧 그 중 1개를 사용해 워프 스테이지로 GO!

◄자! 이제 2인 플레이를 사용해 보자! 상대도 친구도 좋고, 가족도 좋고, 연인이면 더욱 좋지 않을까?



► 워프 스테이지에서 1개의 피리를 사용하면 월드 8로, 월드 4에 들어가서 사용하면 월드 5-7로 갈 수 있다. 결국 어느 스테이지도 바로 갈 수 있다는 뜻.



닌텐도 톱 디자이너의 다음 목표는 ?

그러나 항상 「불만점은 역시 있다」라는 이야기 처럼 몇 개의 수정해야할 부분이 항상 있게 마련이지만, 이 작품에서는 그러한 점이 거의 보이지 않는다.예로써 2인용으로 플레이하고 있지 않은 사람에게는 좀 어려운 것일지도 모르지만 용량이 너무 많은 나머지 워프를 사용하지 않고 격파하려고 하면 많은 시간이 걸린다는 점이다.

이런 점 까지 고려한 훌륭한 소프트웨어를 총감독한 미야모토씨가 앞으로 어떻게 소프트를 만들려고 하고 있을까? 이것은 게임 팬에게 있어서는 흥미있는 일이다.

“나는 지금까지 게임 연출 부분을 담당해 왔다.물론 지금부터도 그것을 계속할 생각이지만 나의 직업은 게임의 시스템 설계사라고 단언 할 수 있다. 어쨋든 최근 게임의 모든 것은 시스템 설계를 하는 것 보다 배열하는 것이 더 중요하다.” 미야모토씨 자신도 그런 부분을 충분할 정도로 파악하고 있다. 미야모토씨가 지향하는 새로운 게임 시스템이란 어떤 것일까?

“세계에는 소설가,영화인 등등 많은 재능이 있는 크리에이터(창조자)들이 있지만 그 사람들이 기분좋게 게임 제작에 종사할수 있도록 하는 시스템, 즉 사회의 분위기가 조성된다면...

게임 이외의 분야에서 활약하고 있는 크리에이터들을 이 분야로 끌어들이도록 환경을 만드는 것이 나의 꿈이다.”

확실히 지금의 상태는 어느 정도 게임을 알고있는 사람이 아니라면 우선 재미있는 게임을 만들 수 없다. 과거의 예가 그것을 입증하고 있다.그러나 만약 어떤 지원에 의해서 그것이 가능하게 되면 게임 세계는 지금까지 이상으로 한정 없는 가능성을 우리들의 앞에 제시해 줄 것이다.

정재영 BEST FACE

게임개발 불모지인 한국땅에 꼭 필요한 애니메이션 작가

서울방송(SBS)의 마스코트를 아십니까? 빛돌이 - 방송중 아름다운 화면 그래픽과 함께 등장하는 귀여운 모습. 고대 그리스 신화에 등장하는 헤르메스 신을 인용, 통신의 신이라는 뜻을 내포함과 모든 사람과의 친근감을 강조한 이 작품을 기획, 제작한 사람은 바로 정재영씨(31세).

부산에서 부연국, 사하중을 마치고 경남고를 거쳐 서울대 응용미술과를 졸업. 만화영화 분야에 관심이 많았던 그는 특히 그래픽과 기획분야에 남다른 열정을 갖고 있다. 90년 초 대우전자에서 개발한 교육용 컴퓨터 코보 소프트웨어에 대한 그래픽과 기획을 맡기도.

그동안 언론사, 각 업체에 우수한 작품을 공모, 입상한 경력이 있는 이 분야의 숨은 실력파이다. 89년 일본 동경에 있는 삐에로 만화영화사에서 수업을 하기도 한 그는 남다른 열정으로 새로운 학문을 습득 작년부터 본격적으로 게임제작에 심취했다.

키 178Cm, 몸무게 67Kg, 여러가지 자료의 수집과 영화감상이 취미, 냉면과 추어탕을 좋아하고 항상 모자를 쓰고 있는 모습은 아직 순수한 총각의 특권(?)을 뽐내는 것 같다. 현재 강남구 신사동에 15평 남짓 TAFF라는 이름으로 기획, 제작전문회사를 운영한다. 게임의 왜색문화침투, 난폭과 선정성의 문제, 게임문화의 퇴폐를 가장 우려하는 그는 여건이 성숙되면 건전한 시장성있는 게임과 교육적인 게임 개발에 대한 참여의사를 피력했다. 현재 애니메이션을 이용한 외국보다 앞선 대작을 준비중에 있는데, 자세한 내용은 비밀이라 밝힐 수 없다고 한다.



첨단산업의 총아라 할 수 있는 게임에 반드시 필요한 애니메이션 작가. 전문적 지식의 바탕위에 BEST(최선)를 다해 접근해 가는 정재영씨. 그는 게임한국을 위해 필요한 이땅의 베스트 맨중의 한명이다. BEST FACE ! ♠

♥ 연락처「T A F F」♥
주소: 서울시 강남구 신사동 529-8
☎ 548-4663

현지 특별 취재기

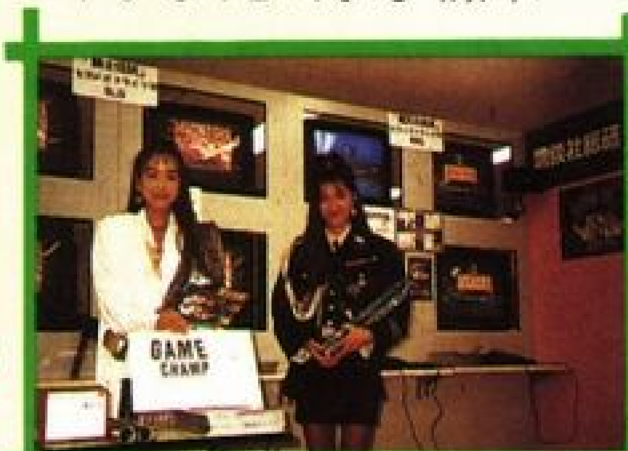
일본 CSG 신작발표회

미리 가본 올 겨울의 게임세계!


일본 최대의 신작 발표회인 'CSG'

제11회 CSG 신작 발표회가 얼마전 일본 동경에 있는 이케부쿠로 선샤인 시티 전시홀에서 개최되었다.

이번 전시회는 8월에 열린 '스페이스월드'와 'AM쇼'와는 달리 가정용 비디오 게임 예정작이 총 망라된 대형 행사였다!



CSG 신작발표회의 사미사 코너에서 '게임챔프' 창간을 축하하며 부스걸들이 매력적인 포즈를 취해주고 있다

일본 소프트 개발업체 60개의 참여와 관람객들로 성시를 이룬 이번 전시회에서는 아직도 스트리트화이터 의 인기를 재입증한 시간!!

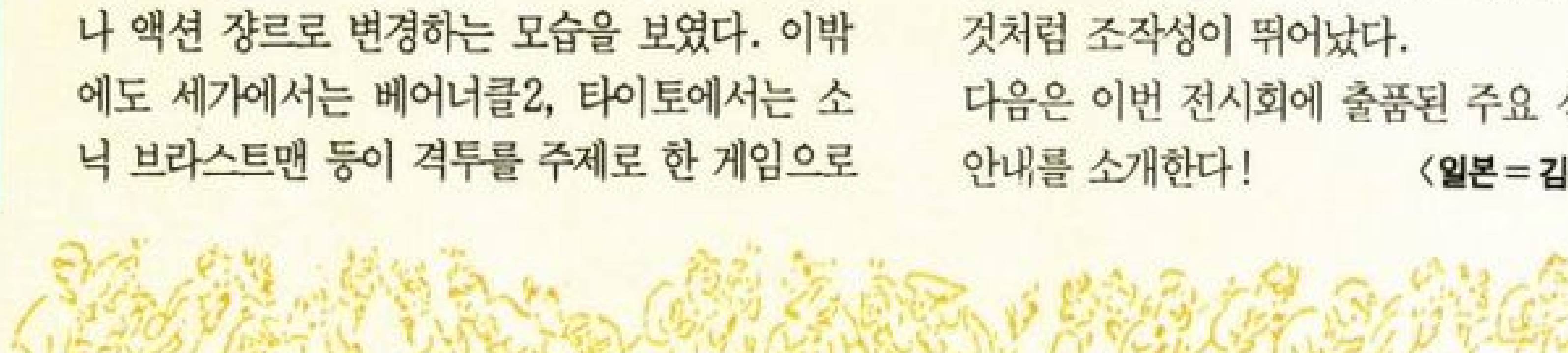
캡콤사의 부스에는 수많은 관람객들이 모여 92년의 빅 소프트웨어에 대한 관심이 그 증거이다.

스트리트화이터를 인기를 업고 속속 등장한 격투 액션게임을 보면 우선 만화로 히트를 한 북두의 권으로 5탄까지의 RPG 장르에서 벗어나 액션 장르로 변경하는 모습을 보였다. 이밖에도 세가에서는 베어너클2, 타이토에서는 소닉 브라스트맨 등이 격투를 주제로 한 게임으로 선보였다. 한편, RPG, 시뮬레이션 부문의 소프트웨어는 퀘스트의 오우거배틀이 RPG와 전략 시뮬레이션의 오버크로스 작품이라는 점에서, 사미사의 '바르바로사'는 독일군복장의 부스걸이 매력적이었다.

이 밖에 현재 일본에서 최고의 인기를 누리고 있는 F-1 종류의 레이싱 게임이 강세를 보였으며 그중에서도 파리-북경를 달리는 멜다크사의 '더 킹 오브 달리'는 마치 라디콘 자동차를 조정하는 것처럼 조작성이 뛰어났다.

다음은 이번 전시회에 출품된 주요 신작에 대한 안내를 소개한다!

〈일본 = 김경헌 특파원〉



■ 백열 프로야구 '93



스포츠	9,500엔	11월 27일	SFC

■ 헬로우키티의 꽃밭



FC	액션	4,200예정	10월 예정

■ 소레유케



FC	액션	4,980예정	12월 예정

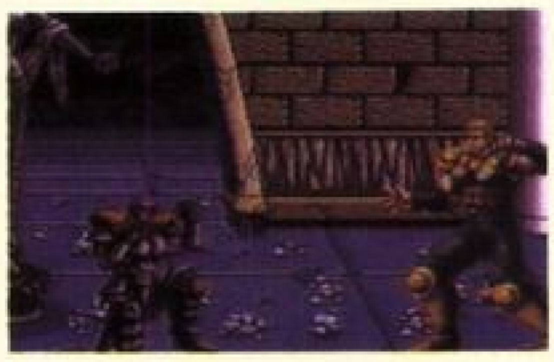
■ 알버트 오딧세이



SFC	시뮬롤플레잉	9,600엔	93년 3월예정

기종	장르	가격	발매예정일

■ 북두의 권 6



SFC	액션	8,900엔	11월 하순

■ 사크



PC-SCD	롤플레잉	미정	12월 예정

■ 듀얼 오브



SFC	롤플레잉	미정	미정

■ 천무 스피릿츠



SFC	시뮬레이션	미정	미정

■ 톰과 제리



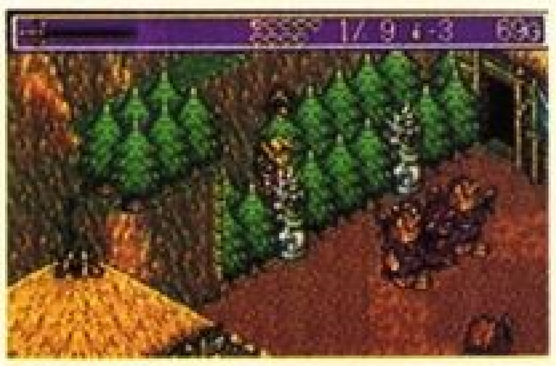
SFC	액션	8,800엔	10월 예정

■ 타임걸



MD-CD	어드벤처	미정	11월 13일

■ 랜드 스토커



MD	롤플레잉	8,700예정	10월 예정

■ 대결 ! 브래스넘버즈



SFC	액션	8,500엔	11월하순예정

■ 러싱 비트 난



SFC	액션	9,600예정	12월하순예정

■ 코즈믹 환타지 3



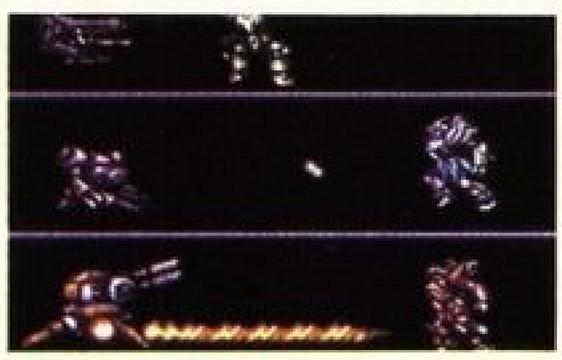
PC-SCD	롤플레잉	7,600엔	9월 25일

■ 사이코드라마



SFC	액션	8,800엔	12월중순예정

■ 사이버 나이트



SFC	롤플레잉	미정	10월하순예정

기종	장르	가격	발매예정일

■ 봄버맨 93



PC	액션	6,500엔	12월 11일

■ 심어스



PC-SCD	시뮬레이션	6,800엔	11월 20일

■ 드래곤슬레이어



PC-SCD	롤플레잉	7,200엔	12월 23일

■ 도태랑전설외전제1집



PC	롤플레잉	6,500엔	12월4일

■ 드림 마스터



FC	RPG어드벤처	5,800엔	9월 22일

■ 윈즈 오브 선더



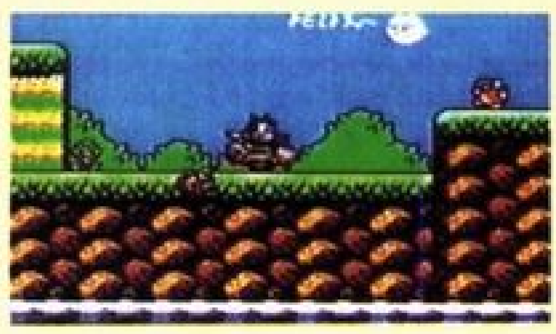
PC-SCD	슈팅	미정	미정

■ 은하아가씨전설 유나



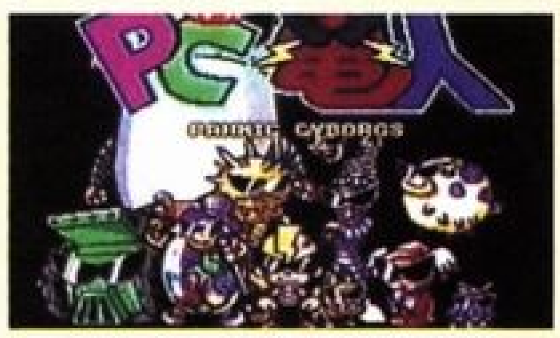
PC-SCD	디지탈코믹	6,800엔	10월 23일

■ 펠릭스 더 캣



FC	어드벤처	미정	12월 예정

■ PC원인시리즈PC전인



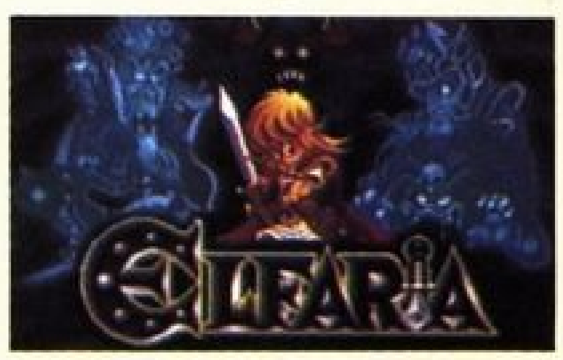
PC	슈팅	6,500엔	11월 20일

■ 미키의 매지컬



SFC	액션	8,500엔	11월 예정

■ 엘화리어



SFC	롤플레잉	9,500엔	93년 1월3일

■ 스카이 미션



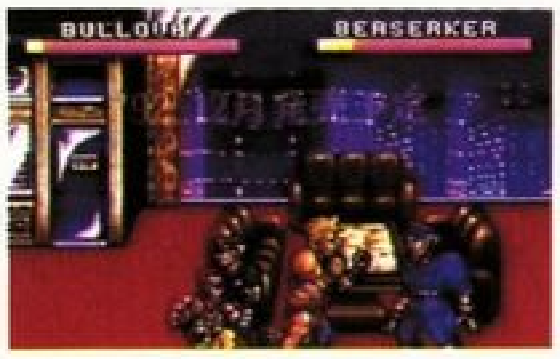
SFC	공중전액션	8,300엔	9월 29일

■ 록맨5



FC	액션	7,800엔	12월 예정

■ 더 컴배트라이브즈



SFC	액션	9,300예정	12월 예정

■ 마천의 창멸



MD	롤플레잉	8,900엔	11월말예정

■ 슈퍼 환타지 존



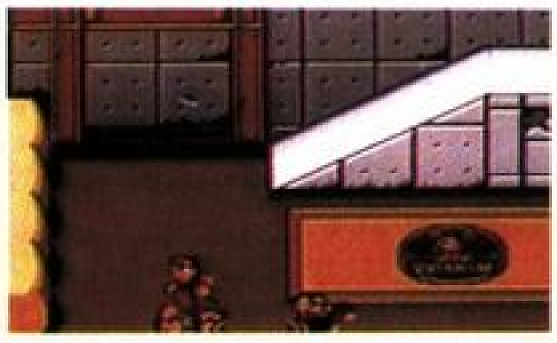
PC-SCD	슈팅	8,500엔	10월 예정

■ 슈퍼 스타워즈



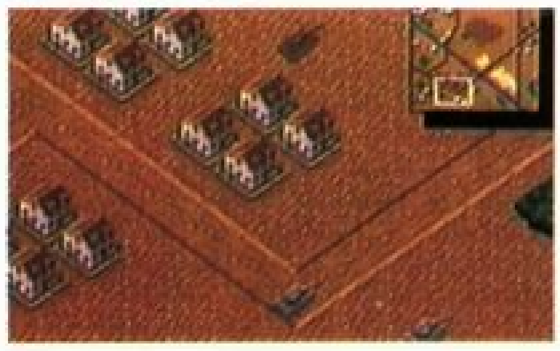
SFC	액션	미정	12월 예정

■ 열혈격투전설



FC	액션	6,500예정	12월 예정

■ 기사전설



MD	시뮬레이션	9,800엔	93년 3월예정

■ 태합기



PC-CD	시뮬레이션	8,500엔	10월 예정

■ 배틀 테크



SFC	액션	미정	93년12월예정

■ 루니 튠즈



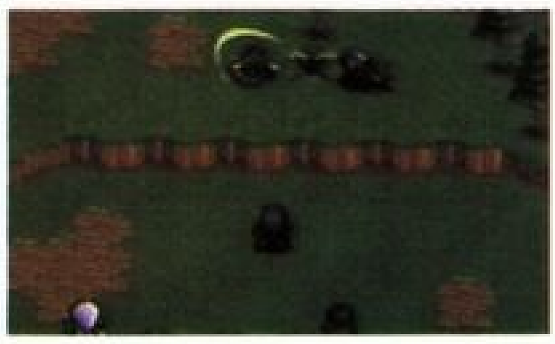
SFC	액션	8,600엔	12월 예정

■ 실버 사가2



SFC	롤플레잉	9,500엔	11월 예정

■ 송 마스터



SFC	롤플레잉	미정	10월 예정

■ 아우터 월드



SFC	액션	미정	11월 예정

■ 수수께끼의 검은망토



SFC	액션	8,500예정	12월 예정

■ 아랑전설



SFC	액션	9,800엔	11월27일예정

■ 신장공기



MD	시뮬레이션	9,800엔	93년 3월예정

■ 오우거 배틀



SFC	시뮬레이션	9,600	10월하순예정

■ 내일의 죠



SFC	스포츠	8,900엔	11월 예정

■ 플라잉히어로 브규르



SFC	슈팅	8,800엔	12월 예정

■ 진 여신전생



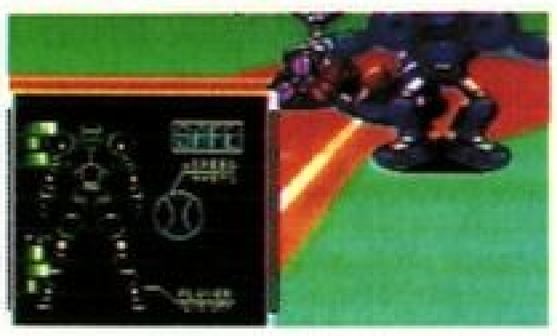
SFC	롤플레잉	9,800엔	10월

■ 돌아온 더블드래곤



SFC	액션	8,600엔	10월 16일

■ 2020 슈퍼베이스볼



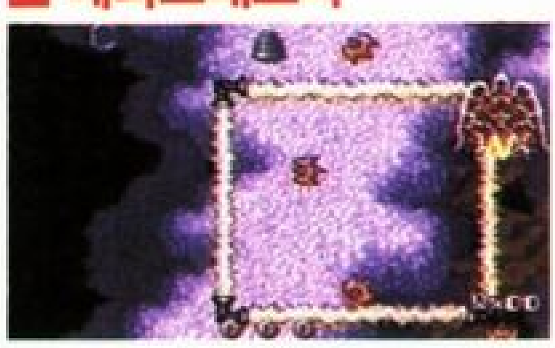
SFC	스포츠	8,900엔	12월 예정

■ 기동장갑 다이온



SFC	슈팅	8,500엔	12월 18일

■ 테라크레스타



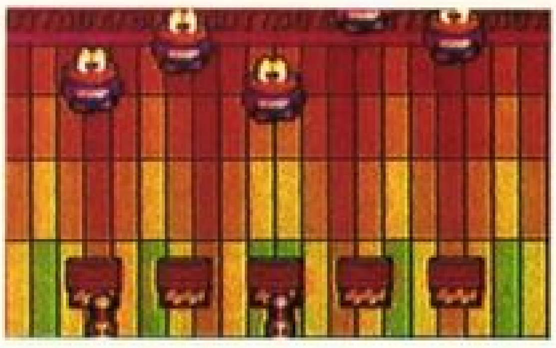
PC	슈팅	6,900엔	11월 예정

■ 중장기병 발켄



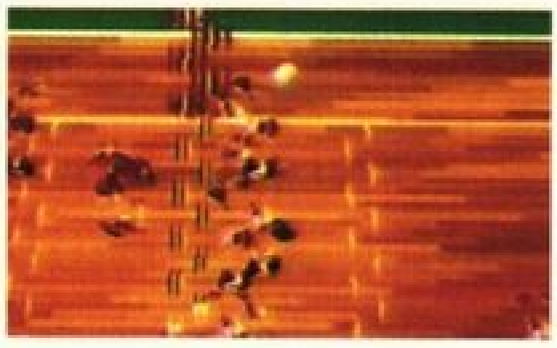
SFC	액션	8,800예정	11월말예정

■ 코즈모 갱 더 비디오



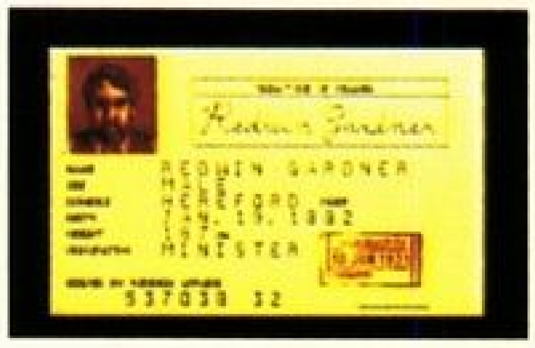
SFC	액션	7,900엔	10월 29일

■ 발리볼 트윈



SFC	스포츠	8,900예정	10월상순예정

■ 세프텐트리온



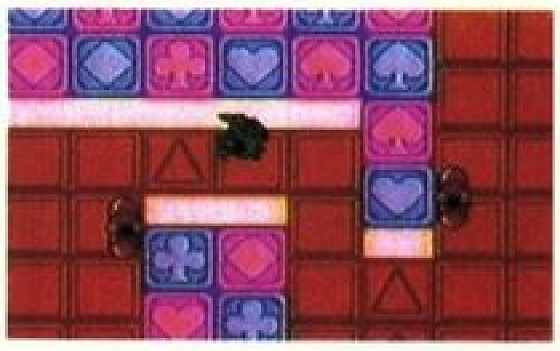
SFC	신장르	미정	미정

■ 변경외전~사막의 장



SFC	시뮬롤플레잉	9,600엔	93년 3월예정

■ 와갼랜드 3



FC	액션	미정	미정

■ 발바롯사



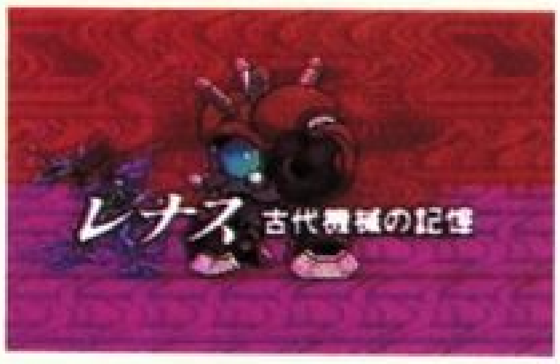
SFC	시뮬레이션	9,800엔	11월

■ 드래곤즈 어스



SFC	신장르	미정	미정

■ 레나스-



SFC	롤플레잉	9,600엔	11월 예정

■ 이미지 화이트



PC-SCD	슈팅	미정	12월 예정

■ 루키의 모험



SFC	액션	미정	'93/1

■ 부라이



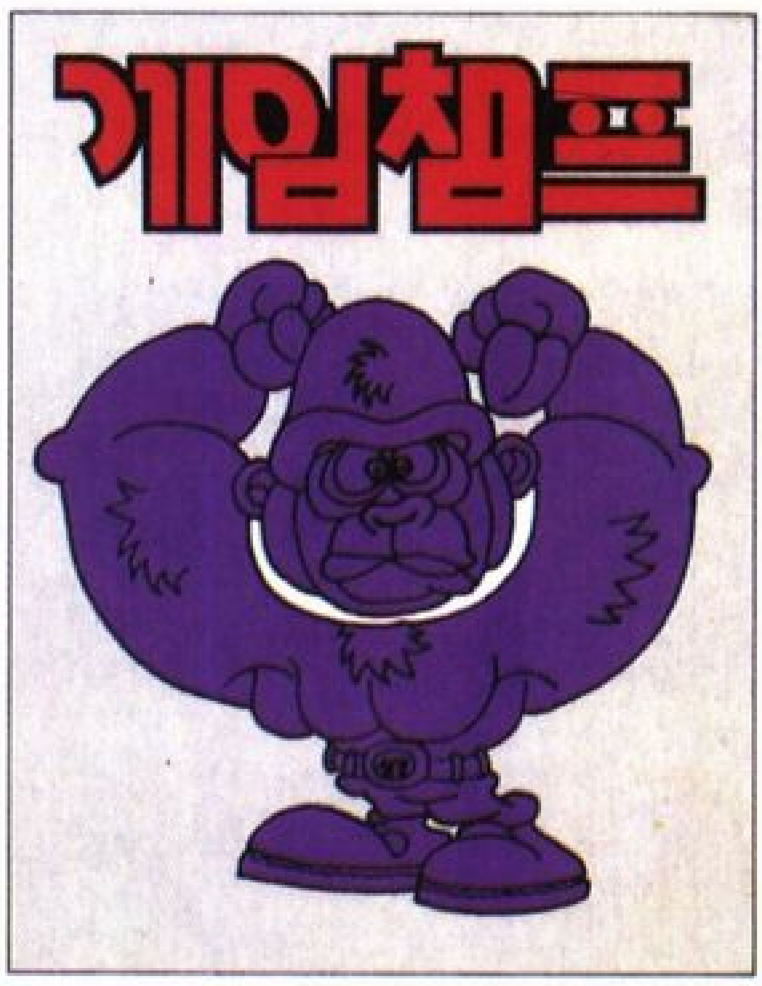
PC-SCD	롤플레잉	미정	12월 예정

— 미야자와 리에 —



일본 수상보다 더 유명한 미야자와리에(18세)가 11월말 서울을 방문할 예정.

잠깐만!!



게임챔프 창간기념 인기게임·만화 배경음악 모음집은 이렇게 탄생되었다!

인기 게임·만화 배경 음악 CD 탄생하기까지

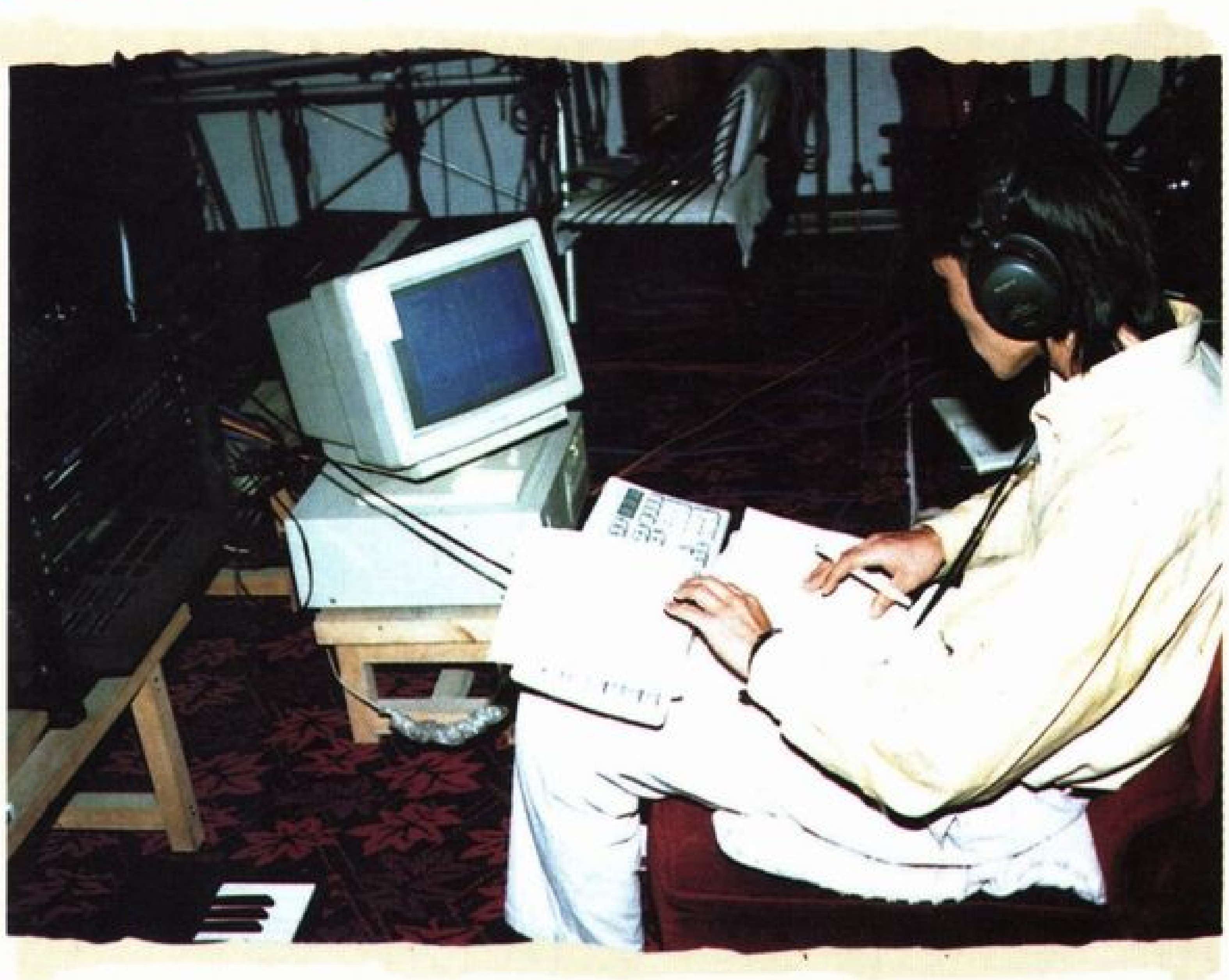


- 역사의 현장 세라미 스튜디오 급습하다 -

게임챔프 창간 기념 [인기게임 만화 배경음악 모음집]을 제작키 위한 작업이 오랜 검토속에 마침내 결정, 92년 7월 극비리에 명령이 하달.

◈게임음악의 귀재 2인◈

10월 초, 본지 특파원은 송파구 가락동에 위치한 음반 녹음 기획 제작 전문회사인 (주)세라미 스튜디오를 급습했다. 대부분 스튜디오가 지하에 있듯이, 역사의 이 현장도 5층 건물의 지하에 자리했다. 덕분에 본지 취재팀은 5층까지 올라갔다옴(아주 다리 아팠음). 작전은 한창 진행 중. 프로테우스 I, 드럼R-8, 야마하 SY22, 사운드캠바스, U-22등의 첨단장비를 갖추고, 소리와의 힘겨운 전투를 벌이고 있었다. 게임음악의 강렬하고, 또 한편으론 잔잔한 만화 음악의 이어짐속에서 치열한 격전의 모습보다는 소리를 조율하는 엄숙함으로 다가왔다.



돌격대장 강창학

29세. 일찍이 음악에 관심을 보였지만,

서울 영훈고를 졸업, 음악과는 전혀 상관없는 이리 원광대 분자생물학과에 입학한다. 그러나. 82년 모임이 결성된 원광대 전자음악서클 [비상구]에서 핵심요원으로 활약. 문선대(군대에서 음악을 하는 부대)에서 군복무를 마치고, 다수의 곡을 편곡, 92년 MBC강변가요제의 로고음악을 담당하기도. 아직 미혼.

지휘대장 이범철

26세. 서울 대일고 졸업, 음악에 대한 열정 하나만으로 이제는 남부럽지않은 녹음기술 엔지니어. 소리에 대한 남다른 감각과 일에 대한 끈기를 갖춘 근성있는 음악가. 음악감상 하나만으로 특기와 취미가 같은 국내 몇 안되는 사람. 그래서 이범철 기사는 (주)세라미 스튜디오의 보배. 아직 총각.

강창학 돌격대장에게 다가감. 게임음악의 신비로움에 감탄. 무한한 소리의 세계에 경이로움. 많은 시간과 인원이 필요함을 강조하며, 일본 게임음악의 경우 수십배의 장비와 인원과 시간의 물량으로 소리를 다듬는다고. 내일이 D데이...돌격앞으로! 근엄한 모습의 이범철 지휘대장. 한달여의 치열한 전투가 오늘밤이면 끝나 게 될 것이라고 귀뜸. 역시...지휘대장감.



◈게임음악 부러워요!◈

강창학씨는 원곡의 소리를 분석, 악보를 작성하고 완벽하게 컴퓨터에서 소리로 옮기는 역할을 담당. 많은 날들을 게임챔프 창간기념 모음집 제작에 심혈을 쏟음. 이제 이범철씨와 함께 최종 마무리 단계. 11번 3*3 EYEY 편곡 때, 반나절 간에 걸친 치열한 접전 끝에 완성단계에서 정전 발생. 소리들이 모조리 도망갔던 순간을 떠올리며 웃음지었다.

이범철씨의 소리를 조율하는 솜씨는 일품. 이번 전투를 통해 게임음악의 높은 수준에 감탄하고 만다. 새로운 소리에 대한 관심을 피력하며 게임을 사랑하는 게임 매니아들은 항상 멋진 음악을 들을 수 있음을 부러워했다.



인기게임.만화배경음악 모음집

1. 게임챔프 로고송 (진.여신전생)

RPG게임으로 한창 인기를 끌고 있는 진.여신전생 전투장면 중의 한 곡.

어머니와 단 둘이 사는 소년이 어느날 밤 꿈을 꾼다. 무서운 괴물이 십자가에 매달린 자신을 괴롭히는 꿈이었다. 꿈에서 깨어나자 주변 마을 공원에서 살인사건이 일어나는 끔찍한 일이 발생한다. 모든 마을은 두려움에 떨고, 소년은 자신의 몸에 이상한 기운이 흐름을 느낀다. 소년의 눈에만 마귀가 보이기 시작한 것이다.

2. 드래곤 퀘스트 V (게임 : 서곡중에서)

너무도 유명한 게임. 아버지와 여행을 다니던 주인공은 어느 지방의 왕의 부름을 받는다. 왕자를 찾아달라는 부탁을 받고 길을 나서지만 도중에 주인공의 아버지는 죽게 된다. 아버지의 한을 풀기 위해서 모험을 하지만 도중에 많은 사람들의 어려움도 해결해주어, 주인공은 점차 최고의 전사가 되어 간다.

3. 이스 Ⅲ

팔콘의 이스 시리즈 3탄. 지금까지 많은 게임 매니아들의 사랑을 받고 있다. 옛날 온 세계가 대마왕의 지배 속에 있을 때, 아돌이라는 용감한 용사가 마왕과 오랜 싸움끝에 그를 물리치고 평화를 되찾는다. 그러나 오랜세월이 흘러서 마왕의 오른팔 격인 가란드가 탈출, 세상은 또다시 무서운 기운에 휩싸이게 된다.

4. 스트리트 파이터 Ⅱ

일반 오락실에서 폭발적인 인기를 모으고 있는 대전형 액션 게임.

길거리에서 세계 최강의 무술 고단자들이 등장, 격투를 벌리는 이게임은 각각의 캐릭터에 따라 사용하는 권법이 다르지만, 오직 자신만이 최고의 무술을 갖고 있다는 것과 나름대로의 고민을 해결하기 위해서 격투장에 모인다.

5. 마법소녀 키키

어린 마녀 키키가 마을에 나가서 인간들과 겪게되는 이야기. 인간들과의 사이에서 소외되며 자신감을 잃어가던 키키가 어느날 커다란 풍선의 사고로 위기를 맞는 친구를 구하기 위해 빗자루를 탄다. 감동적인 내용을 담고 있다.

6. 아서 Ⅱ

갤러그 게임 이후로 최고의 인기를 얻고 있는 액션 게임. 우주도시에 설치된 특수 무기창고를 파괴, 특수 무기를 얻으면 또다른 유닛이 우주에서 날아와 파워 업 하게 된다. 우주의 많은 적들과 격전을 벌여 나가는 게임이다. 네오지오용 게임으로 아서 가 등장. 훨씬 강력해진 무기와 화려한 그래픽이 돋보이며, 슈팅게임에서 흔하지 않은 환상적인 사운드 또한 일품.

7. 록맨 Ⅳ

전편에 등장하는 박사를 물리친 후 오랜 세월이 흘렀다. 그러던 어느날 새로운 박사가 도전을 해온다. 록맨이 얼마나 강력한지를 시험해 보기 위해서다. 어려움 끝에 도전해온 박사를 물리친 록맨은 새로운 사실을 알게 된다.

전편에 물리친 박사가 뒤에서 조종하고 있다는 사실을. 마침내 뒤에서 지켜만 보던 박사가 직접 록맨과 결투를 벌이게 된다.

8. 루나더 실버스타

백룡이 살고 있다는 동굴로 모험을 떠난 소년들이 다이아몬드를 찾게된다.

그러나 다이아몬드를 갖고 가던중 낯선 사람들에게 빼앗긴다. 그들은 도둑맞은 다이아몬드를 찾기위해 마법을 익히고, 동료를 바꿔가며 모험을 떠나게 된다.

9. 마크로스

평화롭던 지구에 커다란 우주선 한 척이 떨어진다. 이 우주선을 지구인들이 개조를 하여 마크로스라는 우주전함을 만들게 된다. 하지만 그 우주선의 프로그램은 우주에서의 전투상황을 갖고 있었기에, 우주전함 마크로스의 진수식날 숨어있던 적들에게 함포를 발사해버린다. 그리고 지구의 운명은 서서히 뒤바뀐다.

10. 드래곤볼

드래곤볼을 모으기 위해 강한 적들과 싸워 이겨야만 하는 손오공의 운명.

너무도 유명한 만화이기에 주제곡과 삽입곡이 많이 있다. 그중에 한 곡, 최근 유행 음악풍에 맞추어 랩풍으로 음악을 소개.

11. 3x3 아이스

3개의 눈을 가진 요괴 삼지안 파이와 그녀에 의해 불사신이 된 소년의 이야기. 소년은 파이를 인간으로 만들기 위해서 온 세계를 돌아다닌다. 불사신의 힘을 노리는 요괴들을 물리치며, 많은 수수께기를 풀어나간다.

12. 오렌지 로드

인기절정의 만화. 어드벤처 게임으로 나온적도 있다. 이해할 수 없는 남녀의 관계를 재미있게 묘사한다. 이 곡은 TV 후반에 등장하는 주제곡으로서 오렌지 로드에서 가장 널리 알려진 곡 중의 하나.

13. 프린세스 메이커

가이넥스사에서 발표한 이 게임은 특이하게도 플레이어가 주인공의 아빠가 되어서 주인공을 왕자의 신부로 만드는 것이 목적. 또한 플레이어의 성격에 따라 30가지의 엔딩으로 골인되는 시뮬레이션 적 게임.

14. 천외마경

대용량 슈퍼 CD롬을 사용한 이 게임은 뛰어난 능력을 갖고 있는 4명의 주인공이 요괴의 왕을 물리친다는 내용. 화려한 음악과 많은 애니메이션을 갖고있다. 많은 사람들에게 좋은 평가를 받고 있다.

15. 젤다의 전설

닌텐도에서 제작된 슈퍼 패미컴용 RPG 액션게임. 스토리의 진행이 자유롭다. 주인공은 세상을 평화롭게 하기 위해서 트라이 퍼스라는 신비의 보석을 찾아 모험을 나선다. 다양한 특수효과와 주인공 외에도 개성있는 적들과 새롭게 등장하는 수수께끼가 준비된다.



게임기어에서 2인 동시 플레이가 가능!!

베어너클

현지발매일	92/11/27	장르	액션
제작사	세가	용량	2M
현지발매가	3,500엔	기타	

격투게임의 대표작이 핸디겜보이에도 등장!

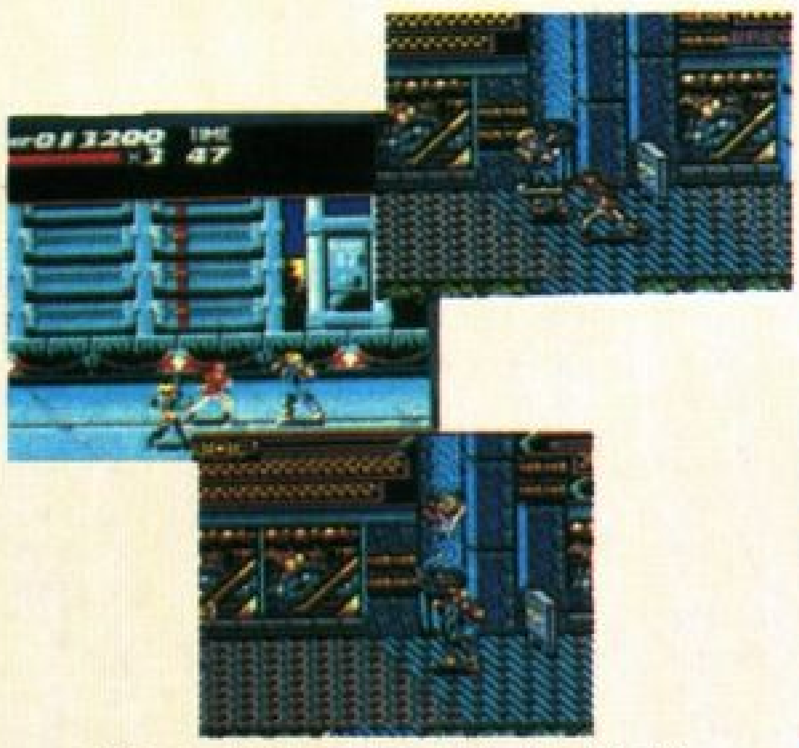
작년에 메가드라이브용 소프트웨어로 대히트를 했던 격투 액션 게임인 베어너클. 적을 때려눕히는, 단순하면서도 뜨거운 게임의 전개를 보여준다. 곧 메가드라이브용 제 2탄도 발매될 예정이다.

이번에 핸디겜보이에 등장한 '베어너클'은 기본적으로 1탄의 이식판으로 상당히 기대가 된다. 특히 베어너클의 장점인 2인 플레이가 2인 케이블을 연결하는 것으로 가능하게 된것은 큰 장점의 포인트라고 말할 수 있다.

메가드라이브용 '베어너클'이 거의 완벽하게 기능을 발휘하고 있다!!

1 화면구성은 그대로!

지금까지 발표된 장면만 보았다는 단점이 있지만 맵의 구성은 오리지널 메가드라이브용과 완전히 똑같다.



캐릭터의 미세한 동작에 주목해라! 화이팅!!

2 물론 필살의 비법도 가능!

각 캐릭터가 가지고 있는 중요한 기술도 충실히 이어졌다.

자! 이제는 백드로우킥으로 적을 무찔러라!!





백드로우

3 선택할 수 있는 캐릭터는 2명!

오리지널에서는 3명의 캐릭터를 선택할 수 있었지만, 핸디겜보이에서는 2인밖에 선택할 수 없어 유감!

화면을 보면 알겠지만 이 핸디겜보이판 '베어너클'그래픽은 거의 오리지널과 비교해 뒤지지않는다.(물론 핸디겜보이의 화면은 액정이기 때문에 보는 사람에 의해 느낌은 틀리겠지만...)

더우기 각 캐릭터의 움직임 중에서 점프중의 스타트키를 누른 상태의 그래픽은 메가드라이브용과 너무 닮았다. 단, 메가드라이브용과 다른 점은 BGM이 FM음원에서 PSG 음원으로 되어 있는 점이다.





휴대하면서 즐길 수 있는 '레밍스'



현지발매일	93/2/26	장르	퍼즐
제작사	세가	용량	2M
현지발매가	3,500엔	기타	

단체행동을 좋아하는 사람에게 권하고 싶다



▲계속 파내려가는 레밍스 군단! 지시한대로 행동하는 그들의 모습이 가끔은 슬프게 보이기도...



우리들은 레밍스 군단! 두려운 것 하나도 없는 우리의 앞길을 막지마라!



사고의 극치를 달려야 풀 수 있는 레밍스 게임!

귀여운 레밍스들이 집단적으로 움직인다. 정말 신기할 정도로 감탄스러운 퍼즐게임이다.

레밍스의 기원은 PC에서 처음으로 탄생된 작품으로 메가드라이브, 패미컴을 거쳐 슈퍼컴보이, 드디어 핸디겜보이에서도 등장한다는 것은 정말 빅뉴스감이다. 핸디겜보이에서도 완벽한 레밍스의 매력이 재현되기 기대! 기대!

잠깐만!



- 김태완
- 만 33세
- 용문고 卒
- 고대 경영학과 卒
- 現 게임시티 근무

90년 초 처음 게임에 인연을 맺어, 지금은 어엿한 사장님으로서 매장을 경영중에 있다. 의젓한 사장님의 모습은 간곳없고, 옆집 마음씨 좋은 아저씨 모습 그대로.

－요즘 어떠세요.

: 예. 잘 지내고 있어요. 경기가 예전같진 않지만 그러저럭 먹고 삽니다(?).

－중고전문유통매장이라면서요.

: 그렇지만 전문매장은 아니예요. 남들이 알면 판매는 안하고, 중고품 처리만 하는 곳인줄 알겠어요. 판매를 주로 하면서 그저 교환에 대한 남다른 철학이 있다고나 할까요.

－철학이요?

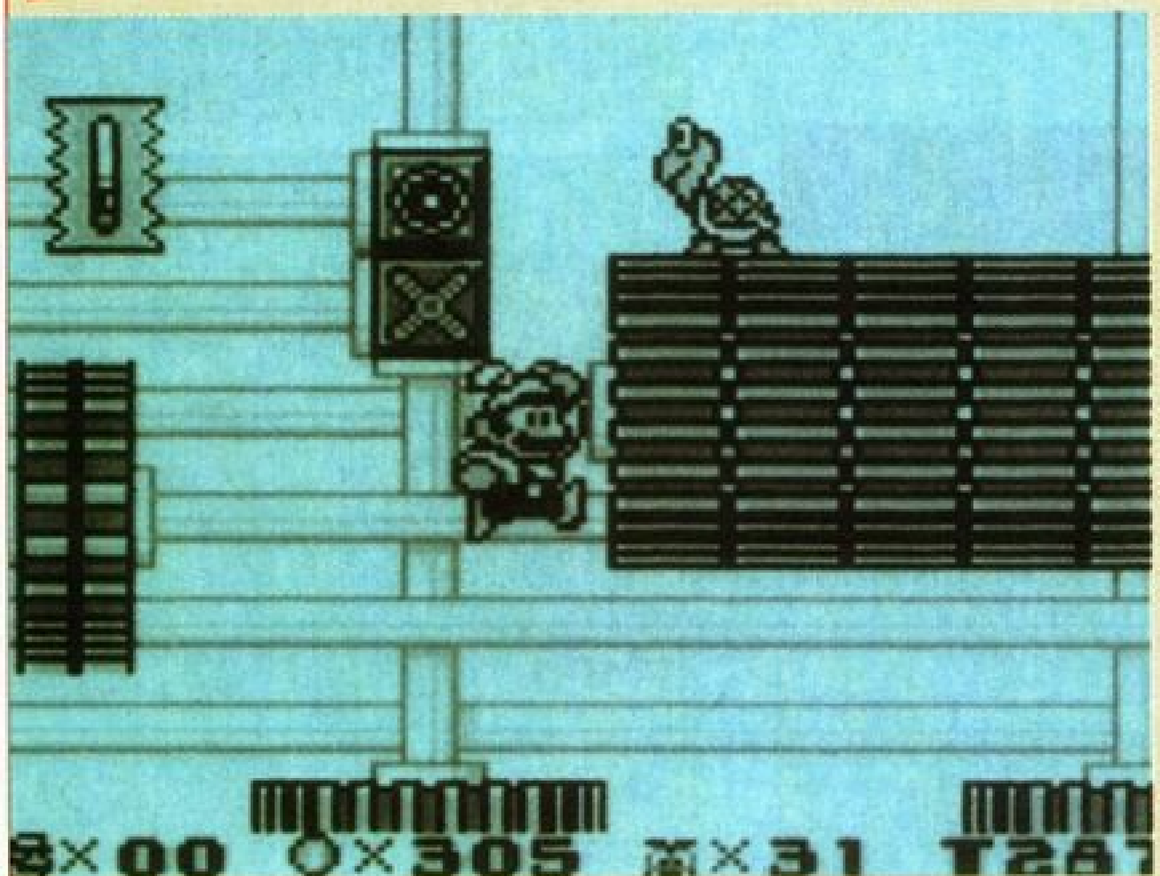
: 너무 거창했나요. 제가 오랫동안 중고전문유통을 하다보니까, 모든 교환물품에 대한 소비자와의 적정한 선을 나름대로 확립했다고나 할까요.

－그동안 느끼신 점은.

: 대부분의 게임 매니아들이 자기 물건에 대해서는 비싸게 값을 매기고, 남의 물품에 대해서는 값싸게 생각해요. 웃을 일이 아니예요. 좋게 보면 자기주관이 확실한거고, 나쁘게 보면 자기중심적이라는거죠.

－앞으로의 게임산업에 대한 전망은.

: 수년내에 지금은 상상치도 못할 비약적인 발전을 거두리라 봅니다. 지금의 비디오 시장 이상으로 말입니다. 속속 새로운 기술이 접목된 게임 물품의 등장이 한 예입니다.



슈퍼마리오를 새롭게 경험하자

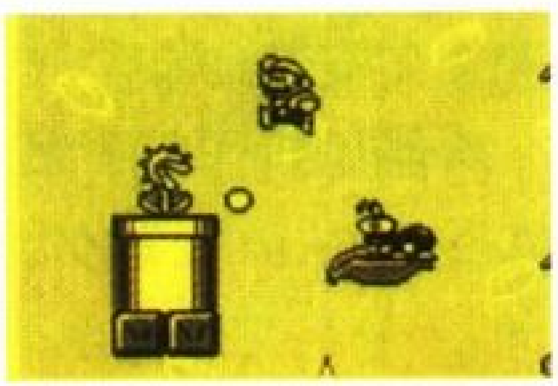
슈퍼마리오랜드 2

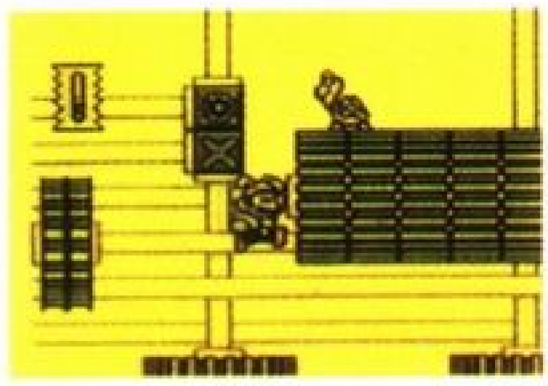
현지발매일	92/10/21	장르	액션
제작사	닌텐도	용량	4M
현지발매가	3,900엔	기타	

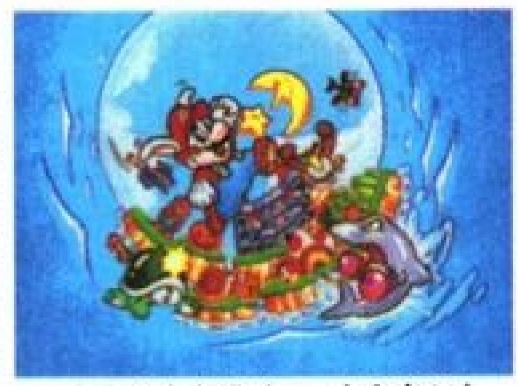
미니컴보이판 '슈퍼마리오랜드 2' 발표

'슈퍼마리오랜드'의 제 2탄 '수퍼마리오랜드2 6개의 금화'가 지난달 10월 21일에 발매되었다.

미니컴보이로서는 획기적인 4M와 대용량, 캐릭터의 대형화, 상하 스크롤도 가능하게 되었다.


밧데리 백업으로 3번의 세이브가 가능

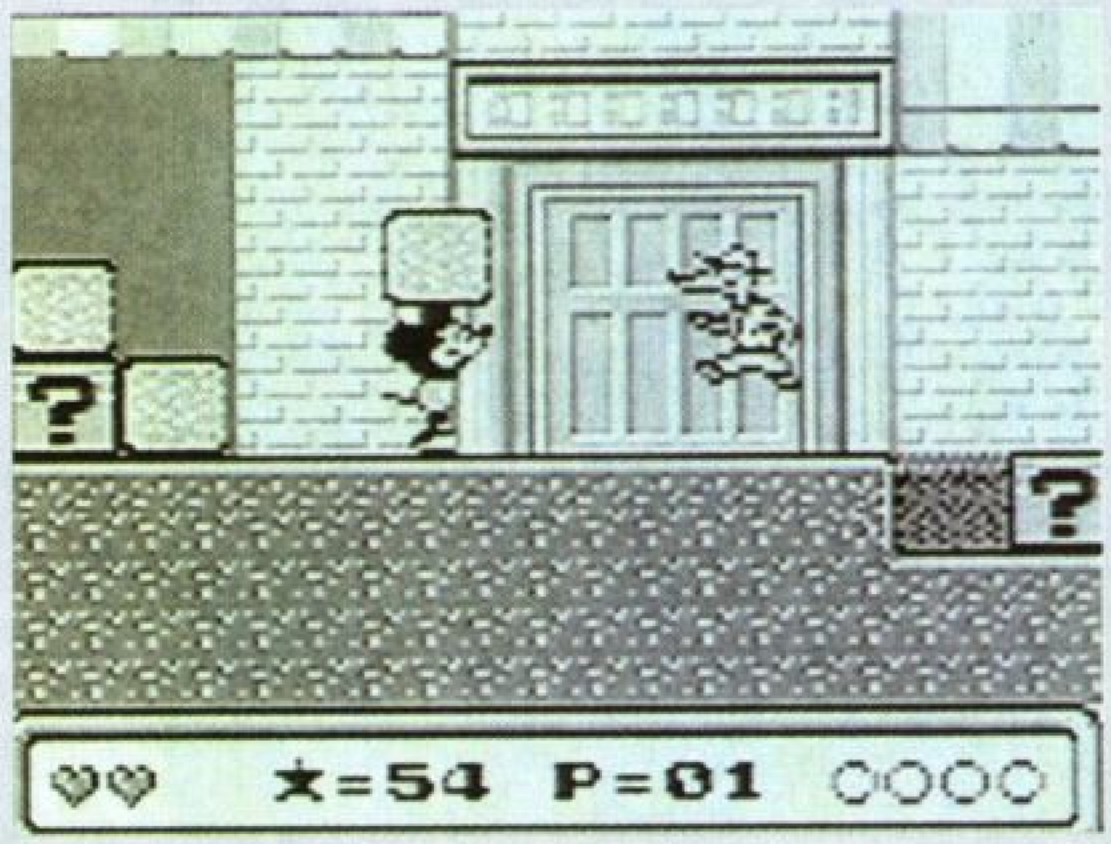

6개의 세계로 구성되어 있다.


수퍼패미컴과 똑같고 미니컴보이에서도 인기를 얻을 듯.

미키와 미니의 경쾌한 액션

미키시리즈

현지발매일	92/11월 예정	장르	액션
제작사	켐코	용량	1M
현지발매가	3,900엔	기타	



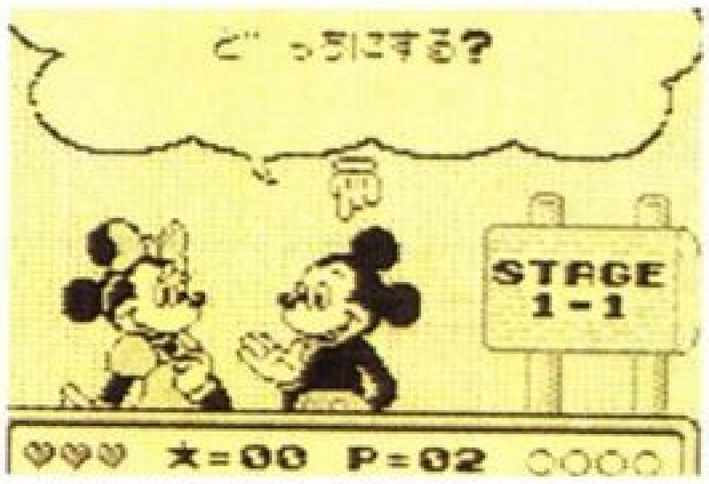
악당 피트를 쫓아 미키와 미니의 대모험이 펼쳐진다!

세계적으로 인기있는 미키마우스와 미니양이 활약하는 액션 게임! 나쁜 불독 피트를 쫓아다니며 여러 장소를 무대로 즐거운 추격전이 전개되는 신나는 게임이다!!

스테이지를 클리어할 때마다 "피트는 어디로 갔다"라는 메시지가 나온다. 그래서 다음 스테이지는 피트가 도망간 무대로 옮겨지는 것이다.

간단한 조작과 귀여운 캐릭터가 유저를 즐겁게 해주는 액션이다!!

플레이어는 미키나 미니중 아무나 선택할 수 있다. 어느쪽을 선택해도 공격방법은 같다! 블록을 주워 적에게 집어던져 물리치자!!
블록공격과 점프를 이용하면서 전진해가자!



미키와 미니중 누구를 선택할까?



떨어지는 블록에 가까이 접근해 B버튼은 누른다. 그러면 블록을 집어들 수 있다. 그리고 적을 발견하면 힘차게 집어던진다!!

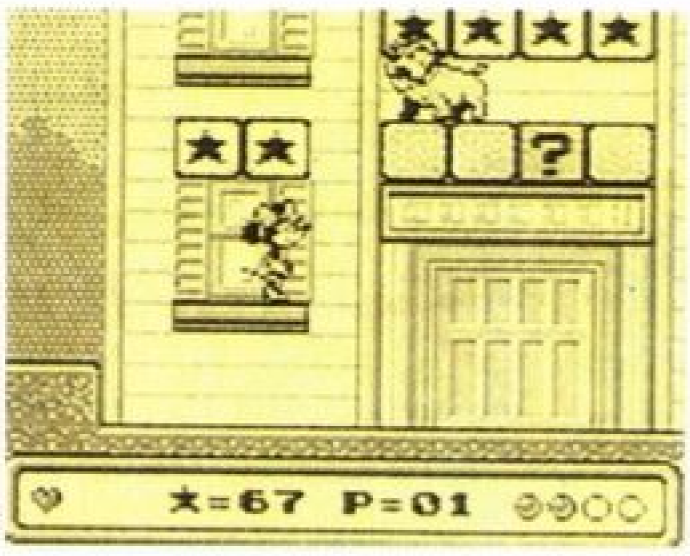


다시한번 B버튼을 누르면 블록을 던질 수 있다. 앞으로 전진할 수록 블록도 꼭 필요한 만치밖에 없다.

아이템을 계속 주워 올리자

별마크의 블록을 100개 주워올리면 1UP한다. 한개 한개 확실히 모으자!

별 5개분의 아이템이 나오는 경우도 있으며 라이프가 회복하는 하트가 나오기도 한다! 어느 아이템도 당신을 즐겁게 해주는 물건이니 발견하면 반드시 수집하자!!



► 이렇게 별이 가득히 있으니... 아! 행복해라



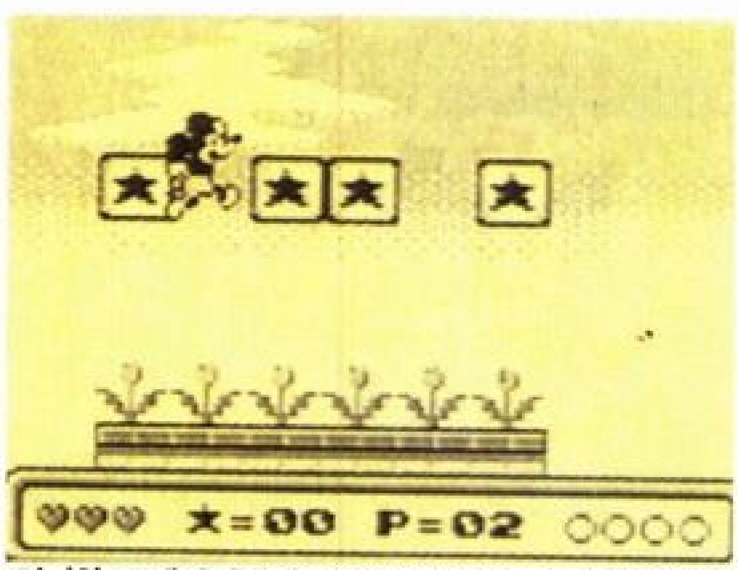
▲ 라이프를 한개 회복시켜 주는 하트. 핀치할 때 즐겁다!!



▼이것이 별 5개자리 아이템. 계속 모아 1업을 목표로 한다!

스테이지1 소개

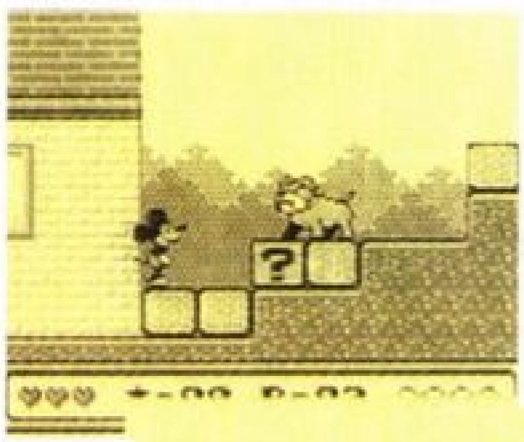
그러면 지금부터 게임의 시작인 1스테이지를 소개하자! 스타트 지점은 미키의 마을. 여기부터 불독 피트를 쫓아가는 모험이 시작되는 것이다. 처음에는 피트의 모습이 보이지 않지만 좌절하지 말고 계속 전진! 전진하자!!

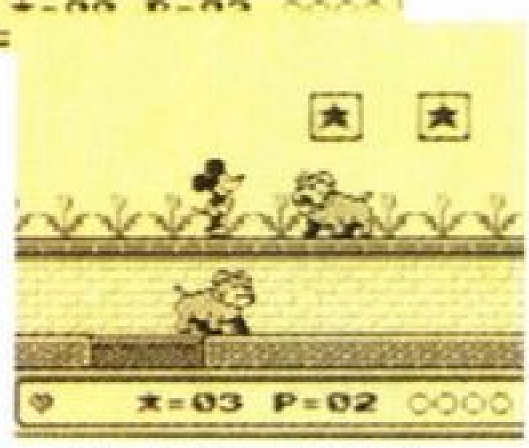


희미한 스테이지에서 방심은 절대금물! 시간 제한이 없으니 초초해 하지 말고 천천히 움직이자!

스테이지 1-1

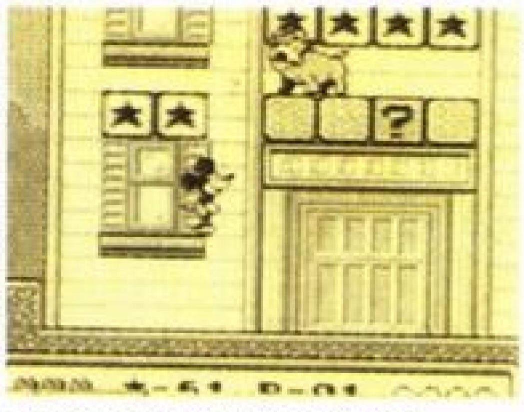
처음이라 그런지 적들이 별로 나타나지 않는다! 그러나 너무 방심하지 말고 점점 불독이 많이 나타나는 것은 당연하니까 공격 연습을 부지런히 해놓자!!





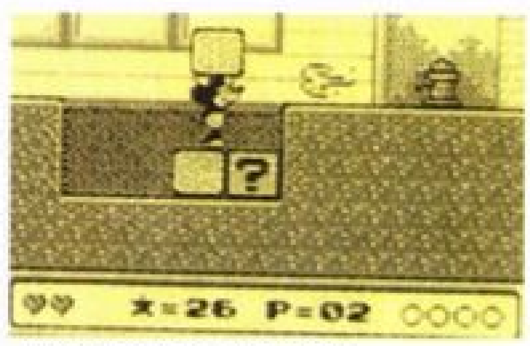
아이템을 남김없이 차지하자! 불독의 등장

스테이지 1-2



아니! 별이 이렇게 많을 수가...

피트를 쫓아 상점가를 들어가는 미키! 상점들이 늘어서 있는 스테이지

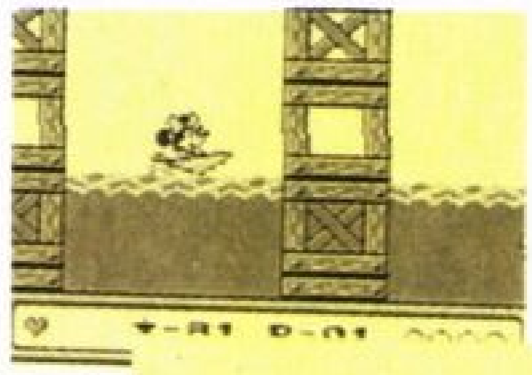


소화전은 물을 뿜어준다

에서는 소화기가 있어 상대하기 약간 벅찬 편이다. 그러나 자신감을 갖고 화이팅!!

스테이지 1-3

벌써 무대는 호수! 보트를 타고 피트를 쫓아간다. 이 스테이지에서는 공격을 할 수 없고 점프와 감속만 할 수 있다.!



스피드가 상당한 느낌이다!



공격할 수 없으니 아! 괴로워라!!

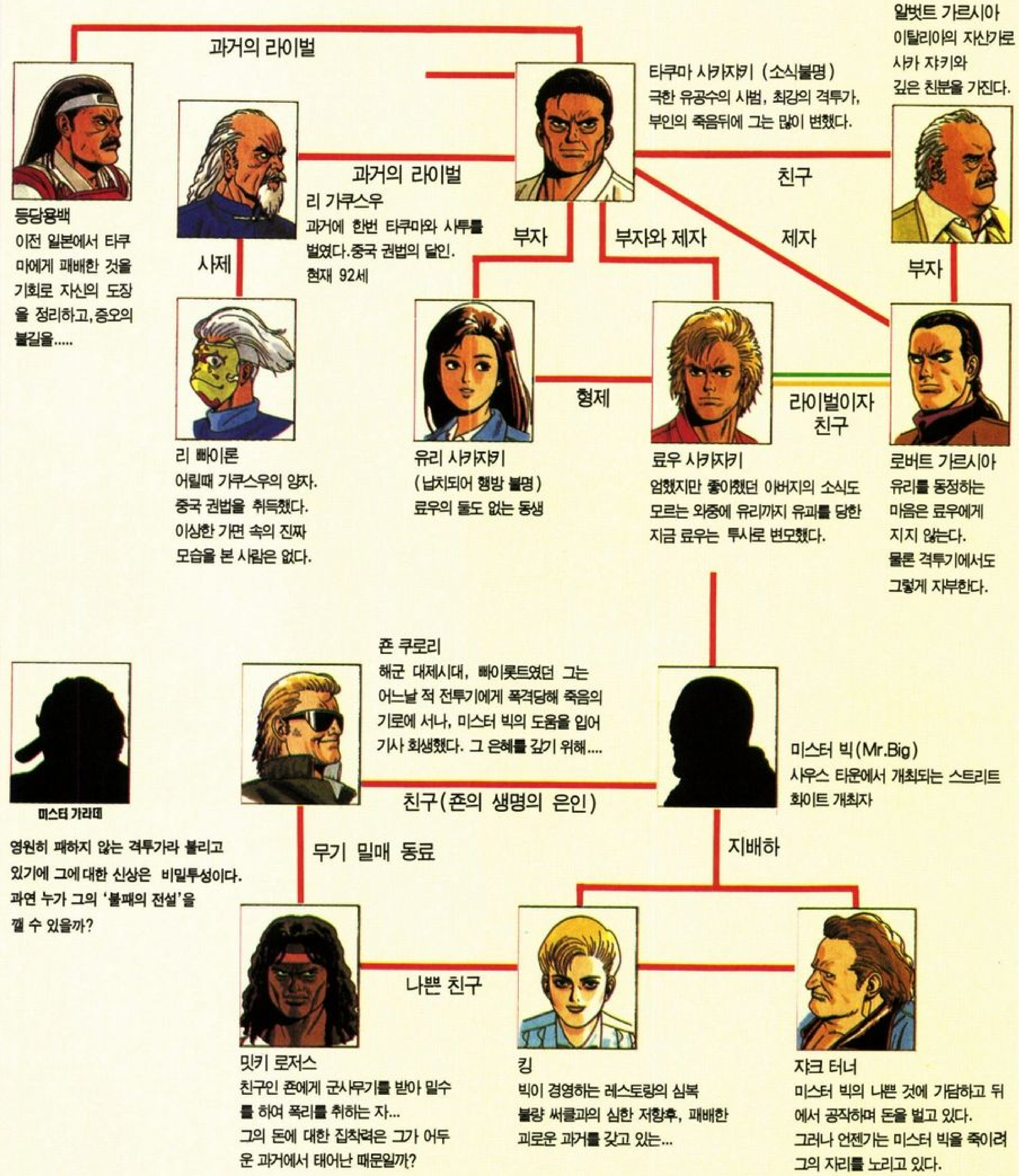


무적의 용
최강의 호
龍虎の拳
용호의 권
료우,사카자키는 극한류 공수의 사범이다. 엄격한 아버지로부터 매일 엄격한 훈련을 받고있다 그러나 마음이 약하고 착한 료우에게 있어서는 그것이 너무나도 참기 힘든 것이었다.
료우 사카자키: 최강의 격투가 타쿠마사카와 부인 로넷트 사이에서 태어나, 어릴때부터 엄격한 수행을 강요 당해왔다.
이런 수행 참을 수 없어요.
세상은 자신의 힘으로 성공하지 않는한, 누구도 너를 도와주지 않는다.
타쿠마 사카자키: 극한류 공수를 전승하기 위해, 미국에 건너가, 수많은 이종 격투사들과 싸워 승리를 거두었다.
내가 건강 할때 너에게 극한류의 모든 것을 전수해 주고싶다.
로버트 가루시아: 실업가 아루바트, 카루시아와 부인 쥬리아의 사이에서 태어나, 어릴 때부터 소중하게 자랐다.
아루바트 가루시아: 이탈리아의 가난한 가정에서 태어나, 젊었을 때부터 어렵게, 고생을 겪으면서 부를 쌓은 실업가. 독자 로버트에게 큰 기대를 걸고있다.
좋다. 로버트! 장래에 내 뒤를 계승해서 세계 제일의 부자가 되어야 한다.
실업가의 유복한 가정에서 태어난 로버트는 풍족한 생활속에서 어릴때부터 후계자가 되어야한다며, 아버지로부터 제왕학을 배웠다. 로버트에게 있어서는 그것이 무엇보다 괴로웠다.
저는 정말로 후계자가 되고 싶지 않아요. 자신의 힘으로 성공하고 싶어요.
건방진 소리하지마!. 로버트 잘들어! 내가 지금까지 어느 정도 고생했는지 알아.....


기다려! 로버트 어디에 가는거야!
집을 나온 로버트는 아버지의 친구인 타쿠마 사카자키의 도장에 가서 극한류 공수를 전수 받고 싶다고 말한다. 타쿠마는 로버트의 뜻을 받아들여 료우와 함께 수행하도록 한다
료우 10살 생일날의 비극
양친이 탄 차가 사우스 타운에서 트럭에 심하게 충돌해서 어머님은 즉사하고, 아버지 타쿠마는 중상을 입고 트럭은 도망쳤다.
료우에게는 4살 연하의 여동생이 있다.
료우의 둘도없는 동생이다.
엄마! 아빠!
사고에는 이상한 점이 많다.료우는 아버지가 다른 사람에게 원한을 사는 사업을 했다고 확신하지만 어린 그에게 이야기 할 방법이 없었다.
울지마! 내가 옆에 있잖아!
오빠 ....
아버지 타쿠마가 사고로 입원하고 있는 동안 남매에게 수입원이 없기 때문에 도장을 팔게 되었다.
수개월후 타쿠마는 퇴원 했지만 취직은 불가능 했다. 부인을 죽인 범인을 찾아 거리를 헤메는 날이 계속 되었다. 그리고 어린 남매를 양육하기 위해,스트리트 화이터로 전락하고 말았다.
도대체 뭐야!
어느날 타쿠마는 2남매가 자고 있는 사이에 메모를 남기고 집을 떠났다.
메모 내용: 료우에게 유리를 부탁한다 아빠
성장한 료우는 동생 유리를 부양하기 위해 아침부터 밤중까지 죽도록 일했다.
엄마!
그러나 생활은 힘들고 유리에게 행복하게 해줄 상황은 아니었다.
아버지! 도대체 저는 어떻게 하면 좋습니까?
자신의 힘으로 성공을 ....!
이 세상은 자신의 힘으로 성공하지 않는 한 너에게 그 누구도 도움을 주지 않는다
두 사람의 생활은 매일 매일 괴로웠다. 유리에게 고생 시키고 싶지 않다. 그 마음에서 료우는 스트리트 화이터의 세계에 몸을 던졌다.
오빠!


그만!
부탁이야. 이런 짓은 하지마! 나 사치하지 않아도 좋아,지금 이상태로 충분해..
괜찮아! 유리!
건방진놈! 우리가 누군지 알아?
수년후 료우는 마을에서도 훌륭한 스트리트 화이터로 성장했다.
료우
로버트 이제야 돌아왔니? 상당히 솜씨가 늘었는데,
료우, 이런 곳에서 뭘하고있어 유리가 유괴당했단 말야!
아저씨가 행방불명 이라고 해서 료우집에 가는 도중에 그만........ 미안해.....
단서는 차의 번호가 사우스 타운 자동차였다는 것 뿐이야
양친만으로 부족해서 유리까지 유괴하다니 ....
나도 도와줄께 ....
겉보기에는 활기에 찬 비즈니스 거리. 그러나, 그 뒤에는 욕망과 증오가 뒤섞여있다.
꼭 오빠가 구출하러 올꺼야?
그때쯤 사우스 타운에서는…
도대체, 누가, 무엇을 위해서 유리를 납치해 갔을까 ?

...유리의 행방을 알고 있는 사람은 도대체 누구일까?



앞길을 막는 놈은 모두 쓰러뜨릴 수 밖에 없다

상냥한 무적의 용
료우



극한류 공수의 사범으로, 최강의 격투가라고 불리워진 「타쿠마 사카쟈키」의 가문에서 태어나, 어렸을 때부터 엄한 수업을 강요받아 왔다.

그러나 마음이 약하며, 상냥한 료우에게 있어서 그것은 너무나도 혹독했으며, 가혹한 것이었다.

그렇지만 아버지 타쿠마가 소식을 끊은후, 어린 유리를 부양하기 위해, 몸을 던져 스트리트 화이터가 되었는데 얼마나 가혹했던지, 그는 육체적으로도, 정신적으로도, 몰라 볼 정도로 크게 성장해 있었다.

그리고 지금 가장 사랑하는 유리를 빼앗긴 분노가 그를 불타게하는 「투혼」으로 변하게 한 것이었다.



증오의 권이 작렬한다!
기압 : 원거리 공격형 "필살기, 호황권"
펀치 : 접근투형 "필살기" 「맹령권」
킥 : 중거리 공격형 「질풍각」
특기 : 업어치기



호황권



비연질풍각



맹렬펀치

긍지높은 최강의 호랑이
로버트 가르시아





이태리의 자산가의 집에 태어나 장래를 보장받은 속에서 아무런 자유도 없는 생활을 보냈지만, 그는 그 묶여진 생활이 무엇보다도 고통이었다. 그 때문에, 스스로 집을 뛰쳐나와, 극한류 공수의 사범이었던, 타쿠마 사카쟈키의 아래에 제자로 들어간 것이었다. 그리고 그 지지않는 성격이 강한 때문인지, 보통인과 다른 능숙하고도 민첩하게, 순식간에 료우와 대등하게 싸울 수 있는 정도가 되었다. 그러나 최상을 목표로 한 그는 그것에 만족하지 않고 독자의 격투술을 확립하고 단독으로 수행의 여행길을 떠난 것

그런 지금의,그의 실력은 절대적인 것이라고 말할 수 있겠다.

화려한 발차기가 하늘을 난다.
기압 : 원거리 공격형, 필살기 「용격권」
킥 : 중거리공격형 「질풍각」 「환형각」
특기 : 목잡아 던지기



용격권



비연질풍각



환영각

박진감 넘치는 줌인과 줌아웃 기능!



102메가를 자랑하면서 협소한 공간에서도 거대한 캐릭터의 세세한 움직임을 볼 수 있다. 더우기 적에게 근접하면 자연적으로 줌인, 사이가 벌어지면 줌아웃의 화면이 나타난다. 리얼티가 넘치는 초박력 격투장면이 연속적으로 등장한다.

사우스 타운에는 필살기로 무장된 강자들로 들끓는다!

일본 고대무술의 계승자

등당



옛날부터 전해오는 일본 고대 무술의 전승자인 그는 그것을 자기자신의 대에서 단절시키지 않기 위해서, 그리고 그 힘을 널리 세계에 알리기 위해 단신으로 미국에 건너와 이 사우스 타운에 겨우 도착했다.

그러나 거기에서 본 것은 자신의 고대 무술을 훨씬 뛰어넘는 훌륭한 격투기들이었다.보다 강한 격투가가 되기로 한 그는,전통에 얽매이지 않고 다양한 격투기의 장점을 고대무술에 집어넣어 최강의 무술을 완성시킬려고 생각했다.그리하여 거리로 뛰어나가 도전해 오는 자를 거부않는 승부를 시작했다.

수년후,다양한 격투가와의 싸움을 반복하던 중에 그는 상대가 쓰는 무술을 자신의 유형으로 바꾸어 독자의 격투 스타일로 구축해 갔다...





겹쳐치기



3단차기

필살기 1. 겹쳐치기 (↓, ↘, →, A버튼)

그는 그 옛날 일본에서 고대무술의 도장을 경영해 번영시킨 적이 있었다.

그러나,그것은 오래가지는 못했다. 어느 날 료우의 부친이며 극한류 가라데의 사범인 타쿠마 사카자키와의 격투기전으로 무참히 패배,이것을 계기로 도장은 쇠퇴하고 결국 도장을 패쇄하는 지경에 이르렀던것이다.

어쩌면 그가 미국에 건너온 것은 일본 고대무술의 전승뿐만이 아니고, 타쿠마를 쫓아 복수를 하기 위해서였는지도 모른다...그리고 독자적인 격투 스타일을 완성시켜 최강을 목표로 한 것도 그 복수를 위한 것이었을지도...

곰을 일격에 쓰러뜨리는

잭



그의 괴력에 대해서는 어린 시절부터 여러가지 일화가 있다. 그중에서도 12살 때 서커스의 곰에게 습격당한 것을 TV에서 본 프로 레스링의 기술로 한순간에 쓰러뜨렸다고 하는 일화는 너무나 유명하다.

그 괴력 때문에 자기자신이 세상에서 가장 강한 남자라고 확신하고 불량 그룹「블랙 캣츠」를 결성,모든 범죄에 손을 대고 자만의 괴력으로 천방지축으로 무력을 휘둘러 그 이름을 사우스 타운 안에 떨쳤다. 그리고 자기자신이 사실상 이 거리의 지배자라고 확신해 가고 있었다.

그러나 어둠의 실력자「미스터 빅」이 그것을 놓아둘리가 없었다. 시작에는 잭의 부하 태반을 돈으로 매수해 결국은 그룹을 해산시키고 그도 자신의 수하로 일하게 한다.





극 너클파트



초 드롭킥

필살기 1. 극 너클파트 (↓, ↘, →, A버튼)
필살기 2. 초 드롭킥 (↓, →, B버튼)
필살기 3. 슬라이딩 킥 (↓, ↘, →, B버튼)

처음엔 잭은 그것을 거부했으나 미스터 빅의 절대적인 지배력 앞에 자신의 무력함을 알고 그 수하로 들어가기로 결정했다.그리고 지금은 미스터 블랙의 나쁜 일에 가담하고 뒷공작을 하는 것으로 신분에 맞지 않는 생활을 하고 있다.그러나 언젠가는 그 권력의 자리를 손에 넣을 것을 마음속에 맹세하고 있다.

중국권법의 달인

파이론



어린 시절 「리 가크스우」라는 중국권법의 달인의 양자로 받아져 가크스우와 함께 대만에서 미국으로 이민해 왔다. 그 때문에 어릴때부터 아버지이며 사부인 가크스우에게 중국 권법의 비기를 전수받아 60세를 넘는 지금에도 사우스 타운의 한의사를 하면서 날마다 단련을 게을리 하지 않았다. 그 기량은 달인이라 불리는 사부를 능가할 지도 모른다고 말해지고 있다.

그 사부 가크스우는 그 옛날 료우의 아버지이고 극한류 가라데의 사범인 타쿠마 사카자키와 사투를 벌인 적이 있는 것 같지만 그 이상의 것은 일체 입을 열지 않는다고 한다. 현재 92살이면서도 아직도 그 실력은 녹슬지 않아서 현역으로 사우스 타운 형무소에서 일하고 있다.

리 파이론이 왜 언제나 이상한 가면을 쓰고 있는가는 아직 밝혀지지 않았다. 단지 소문에 따르면 스트리트 화이트(거리의 싸움)로 나날을 보내고 있을 때 어떤 인물과의 싸움에서 얼굴에 심한 상처를 입어 그 이후로 기묘한 가면을 쓰고 있다고 말해지고 있다.





철의 손톱



백열선풍각

필살기 1. 철의 손톱공격 상단 (↓, ↘ , →, B버튼)

필살기 2. 철의 손톱공격 하단 (↓, ↘ , →, A버튼)

필살기 3. 백렬선풍각 (↙ , →, B버튼)

필살기 4. 백렬권 (→, ←, →, C버튼)

화려한 무에타이를 구사하는

킹



5년전 갑자기 사우스 타운에 왔지만 그때까지의 과거를 알 수 있는 것은 아무것도 존재하지 않는다. 그리고 그도 과거를 이야기하지 않는다. 매우 호리 호리하면서도 단련된 육체와 강인한 탄력에서 나오는 킥의 강렬함. 이 화려한 발차기 기술은 타이의 유명한 무에타이 챔피언으로부터 직접 전수받은 것이 아닌가 하는 소문도 있다. 사우스 타운에 흘러들어온지 얼마 안 되었을때 잭 터너가 이끌고 있던 「블랙 캣츠」와 함께 강대한 세력을 자랑하고 있던 불량그룹에 혼자 쳐들어가, 자랑하는 발차기 기술로 우두 머리들을 제압하고 자기 자신이 그룹의 두목이 되어버렸다. 그 이후 그는 무법의 극한을 달리고 있었지만, 단 하나 잭 터너의 존재가 장애로서 격렬한 싸움을 계속하고 있었다.

그리고 직접 대결의 날, 그는 잭의 괴력 앞에 아깝게 패해버렸다. 부하를 뺏긴 그는 잭의 보스 「미스터 빅」이 경영하는 레스토랑 '라모'의 경호원을 하고 있지만, 결코 잭과의 결판이 났다고는 생각하지 않는다.





배놈 스트라이크



날아 2단차기

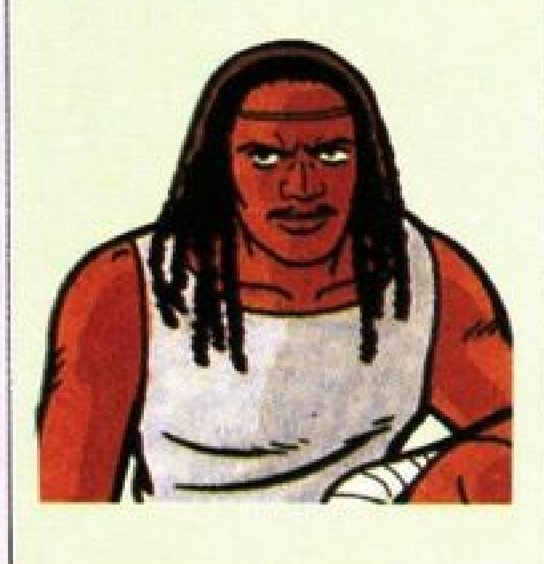
필살기 1. 이단 날아차기 (↙ , →, B버튼)

필살기 2. 베놈 스트라이크(↓, ↘ , →, B버튼)

필살기 3. 열풍각(↓, ↙ , ←, B 버튼)

환상의 세계 챔피언

미키



시골마을의 가난한 가정에서 태어난 그는 어린시절부터 가난한 생활을 할 수밖에 없었고, 돈의 힘을 똑똑히 보아오면서 성장해왔다.

어느 날, 거리에서 개최된 권투시합을 처음으로 본 그는 작은 주먹을 움켜쥐고 「강해지겠다! 세계 챔피언이 되어 큰 돈을 손에 넣겠다.」라고 맹세하면서 체육관에 다닐 돈을 벌기 위해 필사적으로 일했다.

그러나, 수년 뒤 거리에서 만난 체육관의 코치라고 자칭하는 나쁜 사기꾼에게 필사적으로 모은 거액을 뺏긴다. 그 때부터 그의 「돈과 힘이야말로 전부다!」라는 생각이 점점 커져갔다. 그 후에도 꿈을 단념하지 않고 혼자서 각지를 전전하면서 스트리트 화이터를 생업으로 하면서 자기 류의 복싱을 몸에 익혀갔다. 그런 그에게 재빨리 눈독을 들였던 비프 머독은 자신이 경영하는 체육관에서 미키를 진짜 복서로 키워 나갔다. 3년 후 미키는 훌륭하게 아마추어 챔피언이 되었다. 동시에, 프로로서의 미래가 약속되어 있었다.

그러나 그날 밤, 사소한 일로 거리의 깡패와 문제를 일으켜 상대를 빈사상태에까지 가게 만들어버렸다. 프로전향의 길은 깨어져버리고, 다시 어둠의 세계로 돌아가게 된 것이다. 그리고 현재는, 존 크로리와 함께 군사무기의 밀수로 폭리를 취하고 있다.





버닝어퍼컷



롤링어퍼컷

필살기 1. 버닝 어퍼컷(↓, ↘ , →, A버튼)

필살기 2. 롤링 어퍼컷(↓, ↘ , →, B버튼)

살인기계의 별명을 가진

죤



당시 해군대령이었던 그는 [파란 질풍]의 별명을 가질 정도의 명 파일럿으로, 역사적 전투에서 수많은 성공을 거둔 용사였다.

어느날,그는 방심한 한순간의 허점으로 적 전투기의 공격을 받아 추락해 버렸다.그러나 폭파 직전에 친구인 제임스가 자신의 생명을 아끼지 않고 그를 구해주었다.죤은 눈에 부상을 입었으나 다행히 목숨을 건졌다.

그러나 역으로 제임스는 죤을 구하기 위해 중요한 비밀지령을 무시했다는 이유로 사령관으로부터 계급을 강등당해 버렸다.그 후 굴욕감으로 제임스는 자취를 감춰버렸다.한편 죤은 파일럿의 생명인 눈을 다쳐서 일선에서 물러나 현재는 해군사관학교의 교관으로 근무하고 있다. 그러나 최근 「그가 군사무기를 횡령하고 있는 것은 아닌지...」라는 소문이 떠돌고 있다.

또 그는 파일럿의 솜씨도 있으면서 살인기계라 불릴 정도로 무술에도 뛰어나 특히 마셜 아츠(무술의 일종)를 각별히 사랑하고 있다. 그 솜씨를 살려 제임스에게 조금이라도 은혜를 갚고 싶다 그렇게 생각하지만, 지금도 아직 행방을 파악하지 못하고 있다.





메가 스매쉬



플라잉어택

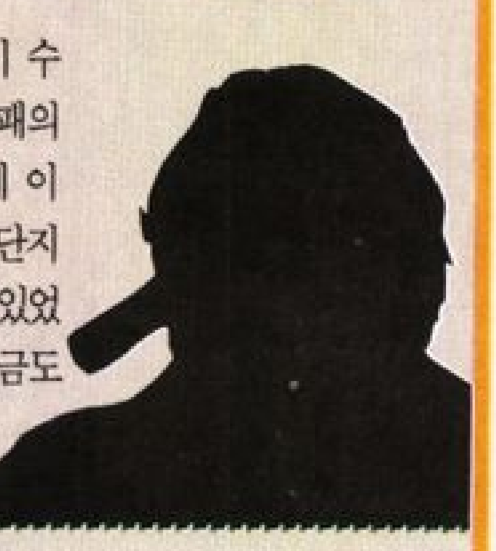
필살기 1. 메가 스매쉬(↓, ↘, →, A버튼)
필살기 2. 플라잉 어택(↓, →, A버튼)
필살기 3. 오버 드라이브 킥(↓, ↙, ←, B버튼)

미스터 빅이 진정하게 노리는 것은! 미스터 가라데는 어떤 사람인가! 료우를 기다리고 있는 운명이란!

불패의 격투가

미스터 가라데

본명 나이는 비롯해 모든 것이 수수께끼에 둘러싸인 인물. 「불패의 격투가」라 불리고, 과거 그에게 이긴 사람은 한 사람도 없었다. 단지 대등하게 싸웠던 인물이 한 명 있었던 것 같다. 그의 가슴에는 지금도 그때의 큰 흉터가 남아있다.



사우스 타운의 검은 실력자

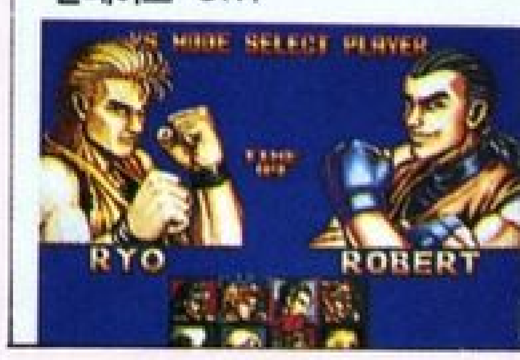
미스터 빅

원래 육군 특수부대의 대령이었던 것 같지만 그 경력의 대부분은 수수께끼에 둘러싸여 있다.그가 특기로 하는 것은 봉술로 일설에 의하면 특수부대 시대에 현지의 부족으로부터 전수받은 것은 아닌가 하고 말해진다. 본명의 약자는 J......



8명 중에서 선택하는 대전 모드도 탑재

료우, 로버트를 포함한 일격필살의 비기를 숨긴 미증유의 강자 8인. 좋아하는 화이터를 선택해 대전 플레이도 OK!





기력, 체력을 올리는 것이 가능한 것 외에도 초필살기를 습득할 수 있는 보너스 스테이지!

얼음판 깨기: 성공장수에 비례하여 체력상승



맥주병 자르기: 성공병수에 비례하여 기력상승



초필살기 전수: 초필살기의 사용이 가능하게!







천지를 먹다 II

– 적벽의 전투 –

「천하는 마귀와 같이 혼란하며 전쟁의 불길은 끊임없다」
중국대륙에 불어오는 지략과 전란의 폭풍............
역시활극 여기에 개막!

유비군 재출진!

1탄「천지를 먹다」엔딩을 보고, 이 게임이 발매되기를 학수고대하며 기다린 사람들이 많았을 것이다.
이번에는 전작과는 좀 달리 붙잡음, 걷기, 댓쉬, 등을 사용하는「격투액션」게임이다.



유비전 우리에게 맡겨라!

이번에는 유비를 사용할 수 없게 되고, 새로운 2명의 캐릭터가 추가된 가운데, 계 5명안에서 1명을 택해 플레이하게 된다.

자 그럼 플레이하는 5명을 소개한다.

관우운장: 유비의 의형, 의를 소중히하며, 문무를 겸비한 82근의 청룡도를 무기로 용맹을 떨친다.

장비익덕: 유비의 의형제, 술과 전투를 대단히 좋아하며,1장 8척의 사창을 사용해 난투극을 벌인다.

소야로서 용맹하지만 어딘지 미워할 수 없는 면도 있다.필살기는 분쇄권

조운자용: 대담하고,침착,냉정,나름대로 높은 평가를 받고 있다.필살기는 비상검



황충한승: 70세 나이를 먹어서도 용기를 갖는 노장. 활 기술이 우수하며 그 솜씨는 백보 떨어진 가지의 나뭇잎을 관통시킬 정도로 우수하다.

필살기는 참단야.

유연문장: 불의 바다, 더이상 도망갈 장소가 없다.하우돈을 공격하여, 하우돈을 물리친다. 유비군에 몸을 던지고, 수많은 무공을 세운다.몸은 8척으로 아주 건강하고 언제나 적극적인 전법을 구사한다.

필살기는 참무차기.







좀 특수한 조작방법, 이것으로 이미지 트레이닝

8방면 레버와 2버튼으로 조작한다.A버튼 이 공격 B버튼에서 점프 A+B를 동시에 누르면 거대한 파워를 낼 수 있다.

잡는기술: 적에 일정거리 접근하면 자동적으로 상대를 잡을 수 있다.

상대를 잡고나서 레버를 돌린 후, A버튼으로「잡는기술」레버를 넣어서 A버튼에서「던짐」B버튼을 누르고나서 A버튼으로「큰기술」을 거는 것도 가능하다. 말(역시 이것이다) 역시 천지와 이 난폭한 말에 타야한다.

"이번에도 등장" 사람이 타지않은 말에 접근해서 말을 탈 수 있다.

공격은 보행 때와 같이 사용가능하다. B버튼으로「크게 흔듦」레버를 넣어서 B버튼으로「대쉬」말의 방향과 반대로 레버를 넣어서 B버튼으로「말에서 내려온다」,「유성검」레버를 넣어서,우로 넣으면 동시에 A버튼으로「진공검」이 나올 수 있다.



특수계

레버를 밑으로 넣고나서 위에 넣으면 동시에 A버튼으로 캐릭터별의 개성적인「필살기」사용가능, 이 필사기는 적을 잡고있는 상태에서도 가능하다. 또 좌하, 우하로 넣고 B버튼에서「태클」사용가능 캐릭터에 의해서는 숨겨진 특기를 갖고 있는 놈도 있다.

사용 방법은..........

가벼운 스테이지 소개.

스테이지1.박막파의 전투. 일당 조군이 잠입한다. 적을 죽이면 숲속으로 환태교와 전진해간다.보스는 R-TER, 공명의 지시에따라서 후퇴하며, 화계를 사용가능하다

스테이지 2. 박망파의 전투2.이면도 숲속을 진행하면서 전투한다. 보스는 하후돈.

말에타서 등장하지만 무기는 소유하고 있다. 우선 말에서 내려오자.

보너스 스테이지. 2면과 3면사이에 보너스장면이 나온다.

찐빵과 고기를 다먹으면 된다.레버를 돌려서 버튼을 연타하면 캡콘과 잘 아는 술통 등장,그위에 있는 고기를 빨리 먹을 수 있다.

스테이지3 신야성. 오국을 의지해서 무사히 멀리 도망쳤다.

성으로 적을 유인해서 단숨에 죽인다. 성으로 계속되는 길로 성내에 들어간다.

덧붙여서 3면과 4면사이에 당조에서 3명의 여객이 온다.

(ME,ME).(ME,YA).(ME - LNG)의 3명은 마치 바람과 같은 몸 동작으로 습격한다.

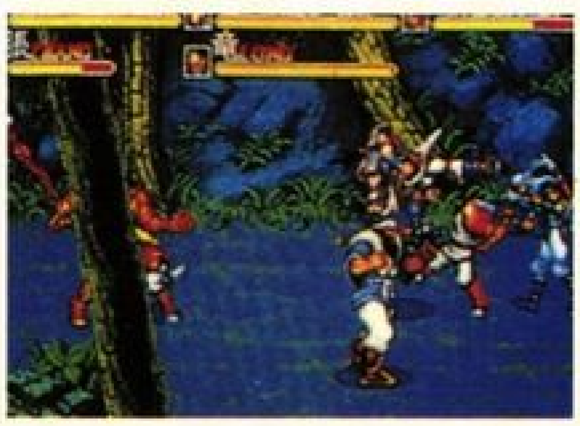
스테이지4 백화.수계를 사용하고 남은 적을 죽이면서 뗏목위,지붕위, 연못을 진격한다.

보스는 당인 가시가 붙은 철구와 칼을 사용하며 공격해온다.

스테이지5 장성파의 전투

주로 긴 복도가 있는 곳에서 전투한다. 벌써 적이 좌우에서 산발적으로 습격해온다.













부산 홈게임프라자



각종 게임기
롬팩 도매 전문점



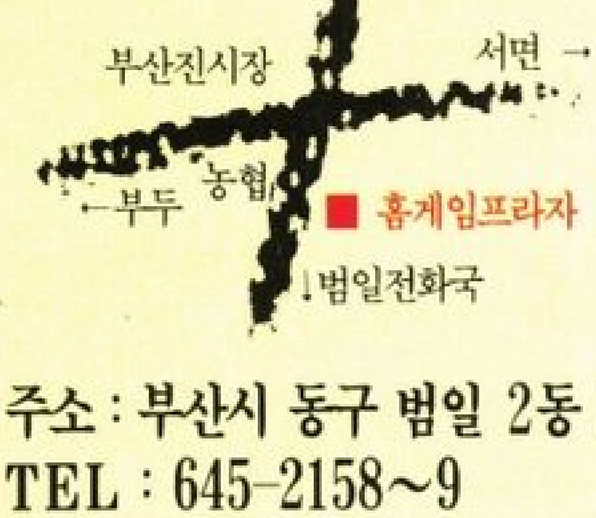
슈퍼겜보이



슈퍼콤X-1600

취급품목

- 재믹스 롬팩 및 메가팩
- 겜보이 롬팩 및 메가팩
- 겜보이 카드팩
- 훼미리 롬팩 및 합일팩
- 컴보이 롬팩
- 16비트 팩
- 겜보이 30합 75합 80합 120합
- 재믹스 30합 64합 80합 120합
- 재믹스 전용스틱
- 겜보이 전용스틱
- 겜보이, 재믹스겸용스틱
- 훼미리스틱
- 각종 무선스틱
- 광선총
- 컴보이 조이스틱



주소 : 부산시 동구 범일 2동 611번지
TEL : 645-2158~9
FAX : 645-2159

CD-ROM 정보국

■ 메가-CD : 타임걸 ■ 슈퍼 CD-ROM 스내처

타임 걸 (시공을 초월한 소녀)

현지 발매일	11월 예정	장르	어드벤처
제작사	울팀	용량	CD-ROM
현지 발매가	7,800엔	기타	



「타임걸」 오프닝 전장면 소개

「시공을 넘어」 주제가

시공의 저편 빛이 바래며 고동소리 드높이 울리고 바람이 스친 그 자리 투명하다.

시간의 틈사이 재빨리 빠져 나가듯 누군가 부르고 있는 소리가 있다.

상처입은 이 밤 쓰러진다 해도 작은, 떨고 있는 이 손 뻗어 별을 주워모아 암흙의 세계 비쳐 주리

시간의 강물 돛을 내고 진실한 그 눈동자 시간을 꿰뚫는다 기다려 주오 기다려 주오 반드시 이곳으로 되돌아 오리 꼭 다시 해후할 수 있으리(오프닝에 맞춰서 노래해 보세요)



논스톱 애니메이션 10,000장!!!

레이져 디스크 게임의 최고봉 대망의 메가-CD화!

우리 레이카양이 시대를 초월하여 대활약하는 이 게임의 발매일이 가까와옴에 따라 관심을 보이는 팬들이 많으리라 본다.

게임의 시나리오가 완벽하다고 할 정도로 우수한 편. 깊은 가을 밤 「타임 걸」과 함께 모험을 나서보지 않겠는가?



메가/CD유저 100% 만족

각 스테이지 소개

스테이지 1 기원전, 원시인과 공룡이 출현, 위기!!

스테이지 1이라 해도 1 스테이지 중에 5회의 시간 여행을 하지 않으면 귀여운 루더 양과 만날 수 없다. 스테이지 1은 5회의 시간 여행을 해야 한다. 타임스톱을 사용하여 난관을 극복하라!



토시라를 상대로 분투중인 레이카양이 전방 바위로 날아서 이동! 클리어!



숏 사인이 표시되었다면 재빨리 총을 뽑아라!



다소 긴듯한 원시인 스테이지. 슈팅, 타임 스톱을 사용하라!



맘모스가 등장하는 스테이지, 좁은 장소로 몰고 가지 말라.



「타임걸」에서는 요소에서 화면 외곽의 둥근 표시램프가 4개로 점등하는 적이있다. 이것이 타임스톱, 혹은 슈팅의 사인인 것이다. 램프가 점등했다면 재빠르게 버튼을 누르자. 타임스톱이라면 3개의 행동선택. 슈팅이라면 총으로 공격이다. 재빠른 대응이 열쇠!



사진과 같이 적색 등이 켜지면 재빠르게 버튼을 누를 것.



타이밍을 잘 맞추어 누르면 3가지 명령어(행동선택)가 나온다.



스테이지2 중세-현대, 하와이 진주만에서 격침!

스테이지 2는 중세에서 현대를 레이카양이 달려간다. 고대 로마의 콜로세움에서 휘두르던 검에 의한 치열한 전투에서부터 1941년 하와이 진주만에서의 공중전. 또한 현대 병기와의 사투에 이르기까지 정신을 놓을 수 없는 장면이 많이 나타난다. 그 중에서도 뛰어난 장면은 광장내에서 작업중인 사람들 속을 트럭으로 달리며 빠져 나가는 모습.



광산내에서는 스킨헤드 SM에 의한 무기력한 공격을 바꿔 트럭으로!



네모 선장(!?)과의 격투를 이겨내는 것도 순간,대포에 의한 포격을 받아 버린다 레이카 양 괜찮을까?



박력의 진주만 스테이지이다! 하와이 진주만 공격을 연상케 한다.



검투사와 싸우는 우리 레이카양. 이 뒤 흑표범까지 등장하여 절대절명!



강시의 공격이 레이카 양에게 공습! 한밤중에는 하고 싶지 않은 스테이지인 것이다!



이 스테이지에서의 타임스톱이 손에 땀을 쥐게하는 현대병기 스테이지. 그러나 병기가 다소 낡았지 않은가!?

스테이지3 A.D.미래, 스페이스 챠일드(전투기)로 우주 전쟁

스페이스 차일드로 별들의 전쟁을 벌이는 미래로의 시간여행!

여행자로서 역시 과거보다 미래쪽이 더 매력적이다. 가까운 미래에서는 매드맥스와 같은 체이스 장면을 즐기고, 악당의 기신(機神) 자이오(ZAIO)나 운석의 낙하 등 박력만점! 스페이스 차일드라는 전투기를 타고 벌이는 공중전 등은 이것만으로 하나의 완성된 게임이라 할 정도로 감동을 준다! 여러 의미에서 가능성을 느끼게 하는 「타임걸」게임이다.



울프덤. 우주를 소재로 한 생생한 장면을 기대한다!



그렇게 말하면 당시 「메테오」라는 영화가 있다. 흥미있는 사람은 주의깊게 볼것!



에이리언의 등장! 그러나 레이카 양은 스킨헤드가 아니다.



아니, 그만둬! 빨리! 안돼!



미래라 하면 여기 이 사람들을 빠트릴 수 없다.

메가CD판만의 새로운 놀이법

「패스워드 기능으로 당신의 플레이를 재생!」

MEGA-CD판 「타임걸」에는 리플레이 모드가 붙어 있다. 이것은 당신이 클리어한 스테이지를, 스테이지 클리어 후에 나오는 패스워드를 입력함에 따라 재생할 수 있다. 매니아의 편에서 보면 비디오 녹화에 대단히 편리하다!

스내처



MSX시절 어드벤쳐 게임의 최고 인기를 누리던 [스내처]. 아직까지도 그 아성을 허물만한 작품이 등장하고 있지않은 가운데, PC엔진의 슈퍼 CD-ROM으로 재 등장!! 편집 마감에 앞서 외지를 통해, 전작에 비해 모든면에서 파워업한「스내처」의 최신 정보를 공개! 이 정보를 접한 유저라면, 당장 게임 매장에서 입수하도록!!

현지 발매일	92/10/23	장르	어드벤처
제작사	코나미	용량	슈퍼 CD-ROM
현지 발매가	7,800엔	기타	

시각, 청각, 반사 신경을 최대한 이용하는 것이, 문제 해결의 포인트

브라스터를 한손으로 「메탈기어 MK II」를 함께 동작하며, 스내처 수사를 해가는 것이 이 게임의 목적. 디지탈 코믹과는 다르며, 자신의 눈으로 보고, 귀로 들어 수수께끼를 풀어가는 어드벤처 게임이다. 귀로 들으라고 한 이유에는 소리를 사용했던 속임수, 그리고 중요한 회화는 메시지로 표시할 수 없기 때문이다. 더욱 이 게임만의 특징으로서 사수방식을 들 수 있다. 이것은 화면에 나타난 적에 대해, 재빨리 브라스터로 목표(표적)을 정해 쏘아뜨리는 방식이다.



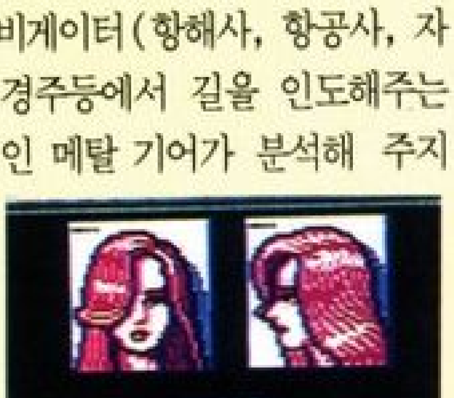
평상시는 메시지가 표시되며, 정보는 눈 으로 확인할 수 있지만...



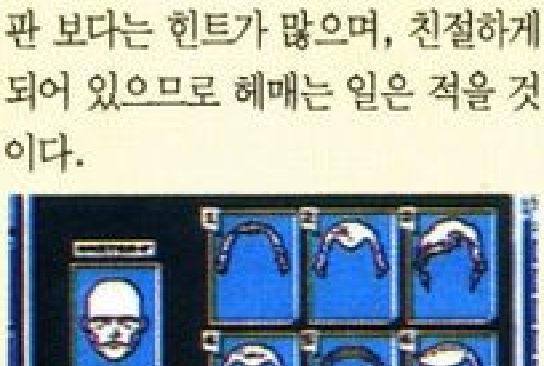
중요한 회화는 귀로 확인하는 수 밖에 없으므로 빼먹고 듣지 않도록 주의해야

정보의 수집, 정리가 수집의 기본

탐정식의 어드벤처 게임과 같은 식으로, 수사의 기본은 얻어들은 것으로부터 시작된다. 증거품 등은 동료 네비게이터(항해사, 항공사, 자동차 경주등에서 길을 인도해주는 장비)인 메탈 기어가 분석해 주지만, 인물이나 과거의 사건등의 분석은 정커본부내의 컴퓨터를 사용해야 한다. 수수께끼를 푸는 자체는 PC판 보다는 힌트가 많으며, 친절하게 되어 있으므로 헤매는 일은 적을 것이다.



인물은 컴퓨터로 조사해두자.



몽타지 사진의 작성도 있다.

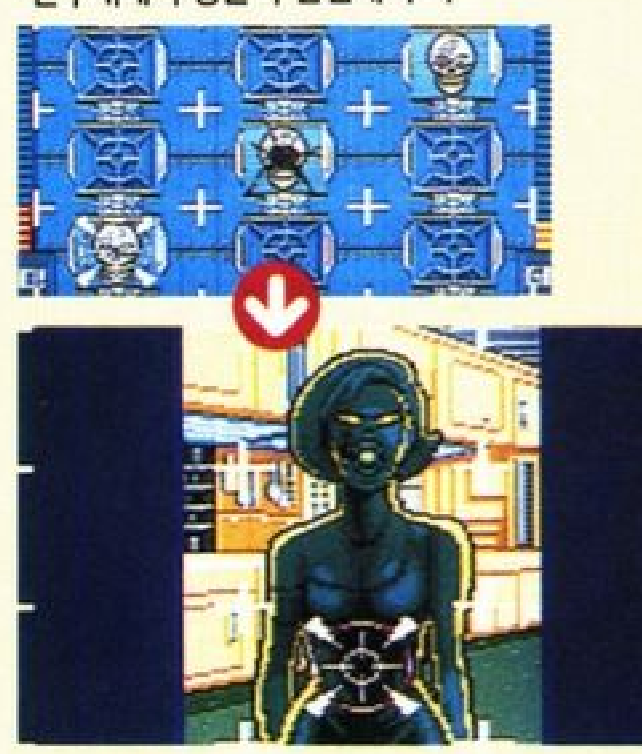
정커로서의 실력이 나타나는 사격 모드

게임중 가장 긴장된다고 생각되는 사격모드 . 브라스터를 꾸며, 조준으로 표적을 넘어뜨리지 않으면 자신이 당하기때문이다. 동료 메텔이 「동태반응있음」이라고 경고음을 내면, 브라스터를 만드는 준비가 필요하다. 사격은 본부내의 정의 눈으로 할 수 있으므로, 정조준으로 실전에 대비하자.



브라스터를 형성하는 가리안 시드

본부내에서 충분히 훈련해 두자



실전에서의 실수는 죽음으로 이어진다.

미니정보

부스에 등장 하는 바니 걸!



92년 AM쇼 중에서

AM쇼에서는 코나미브스가 소개됐다.비디오 게임으로는 우주를 무대로 악의 카엘군대와 대결하는 액션 슈팅게임 「마키오에아」가 눈에 띈다. 또한 「스내처」등의 PC엔진게임이 일제히 전시되었다.

ACT1 깁슨의 발자취를 쫓아 스내처의 수수께끼를 파악하라!

ACT1은 수사중심으로 이야기가 진행되며, 추리가 기본이 되는 장이다. 주인공은 대 스내처 특수 경찰반 정커에 배속된지 얼마 안 되는 기리안 시드. 배속되자마자 동료인 장 자크 깁슨의 연락으로 스냇처가 있는 공장터로 향했다. 그러나 깁슨은 이미 참살되어 있었다.



메탈 기어와는 언제나 함께. 세이브도 메탈 기어가 해 준다.

깁슨이 남겨준 실마리

깁슨은 죽기 이전에 스내처에 관한 몇개의 실마리를 잡고 있었던 것 같다. 우선은 깁슨 자신의 정보를 모아, 그 발자취를 쫓는 것이 수사를 진행시키는 지름길이 될 것이다.



깁슨이 스내처에게 살해당했다?

깁슨의 집에서 딸인 카트린느에게서이야기를 들을 수 있다.



깁슨의 외동딸 카트린느. 14세의 소녀.



정보원인 나폴레옹을 찾아라!

어떤 것에 메모해 두었던 전화번호에 전화를 하면 나폴레옹이라고 하는 중국인 정보원에 연결된다. 깁슨이 사용했던 정보원으로, 그를 만나는 것으로 깁슨의 발자취가 몇가지를 잡을 수 있었다. 앞으로도 잘 부탁한다 나폴레옹!



정보원인 나폴레옹을 찾아내자.

정보는 의외의 곳에서 발견된다.

나폴레옹과의 접선장소인 알타미라 앞의 거대 스크린에 주목. 여기에서는 여러가지 CM이 흐르고 있지만, 가끔 의미깊은 전화번호가 표시되는 일이 있다. 게임을 푸는 데 관계없는 정보도 있지만, 어쨌든 그 곳에 전화해 보면.....



언제나 보통 CM이 흐르고 있지만...



계속 보고 있으면 전화번호가 나타나는 일도...

깁슨을 죽인 범인이 판명!?

깁슨이 다니던 아우터 헤븐에 가면, 거기서 댄서를 하고 있는 인기 여배우 이사벨라 벨벳으로부터 스냇처같은 인물의 정보가 들어온다. 그 결과 스내처같은 인물이 판명! 그리고 집으로 향했지만....



무엇이든 팔고 있는 가게에서 어떤 물건을 사지 않으면...

코스플레이술집안







깁슨의 정보를 미인 댄서 이사벨라로부터 입수

스내처와의 싸움에서 만난 수수께끼의 남자.

ACT1의 클라이막스로 여기서 스내처와의 대결 신. 스내처를 바짝 추적했지만 허를 찔려 위기에 빠진 기리안. 거기에 나타난 사람이 란담 하질이라는 수수께끼의 현상금 사냥꾼. 지금까지 스내처를 세 놈이나 처리한 대단한 실력의 현상금 사냥꾼이다. 과연 그는 우리편일까?

방안을 구석구석 조사하고 있다보면 돌연 무엇인가.....



스내처에게 습격당한 절대절명의 기리안. 그곳으로 달려와 가장 핵심부분을 많이 받아가는 인물이야말로...





수수께기의 인물 란담 하질이었다. 성우는 시오자와 켓닌씨가 기용되었다.



많은 수수께끼를 남긴 채 이야기는 제2부로계속된다..... **Act2 큐어(CURE) —예고편—**

ACT1에 비해 수수께끼풀기나 스냇처와의 싸움이 늘어나는 스릴만점인 ACT2.더욱더 미지인 ACT3로 이 야기는 계속된다... 기리안이나 제이미의 잃어버린 기억에 는 무엇이 숨겨져 있는 것인가?



■ 취급점 모집 : 도매·소매 겸업하실분

게임기의 확실한 선택! 이제부터 「스타트랙」을 찾으세요

게임기의 귀족 스타트랙은 최고의 상품임을 자부합니다.



■ 이런기능의 게임기를 보셨습니까?

- 본체내 31게임내장
- 스테레오 헤드폰 내장
- 2인용 패드
- 최고의 선명화질 박진감 넘치는 입체음향
- 최고의 호환성(훼미리호환) 풍부한 프로그램
- 고급 특수코팅 외관
- 고장율 제로(철저한 A/S)

동양게임
동양백화점 5층
T. 255-2533

한빈게임프라자
괴정동 한빈빌딩 1층
T. 535-2861

죠이콤
홍명상가 1층
T. 254-5279

취급점
전국 유명백화점
가전대리점
게임전문점

창 축 간

게임챔프 창간을 축하합니다.



굿보이



■ 슬로우모션기능 ■ 무선 죠이스틱 ■ 무선 안테나

죠이콤
홍명상가 1층
T. 254-5279

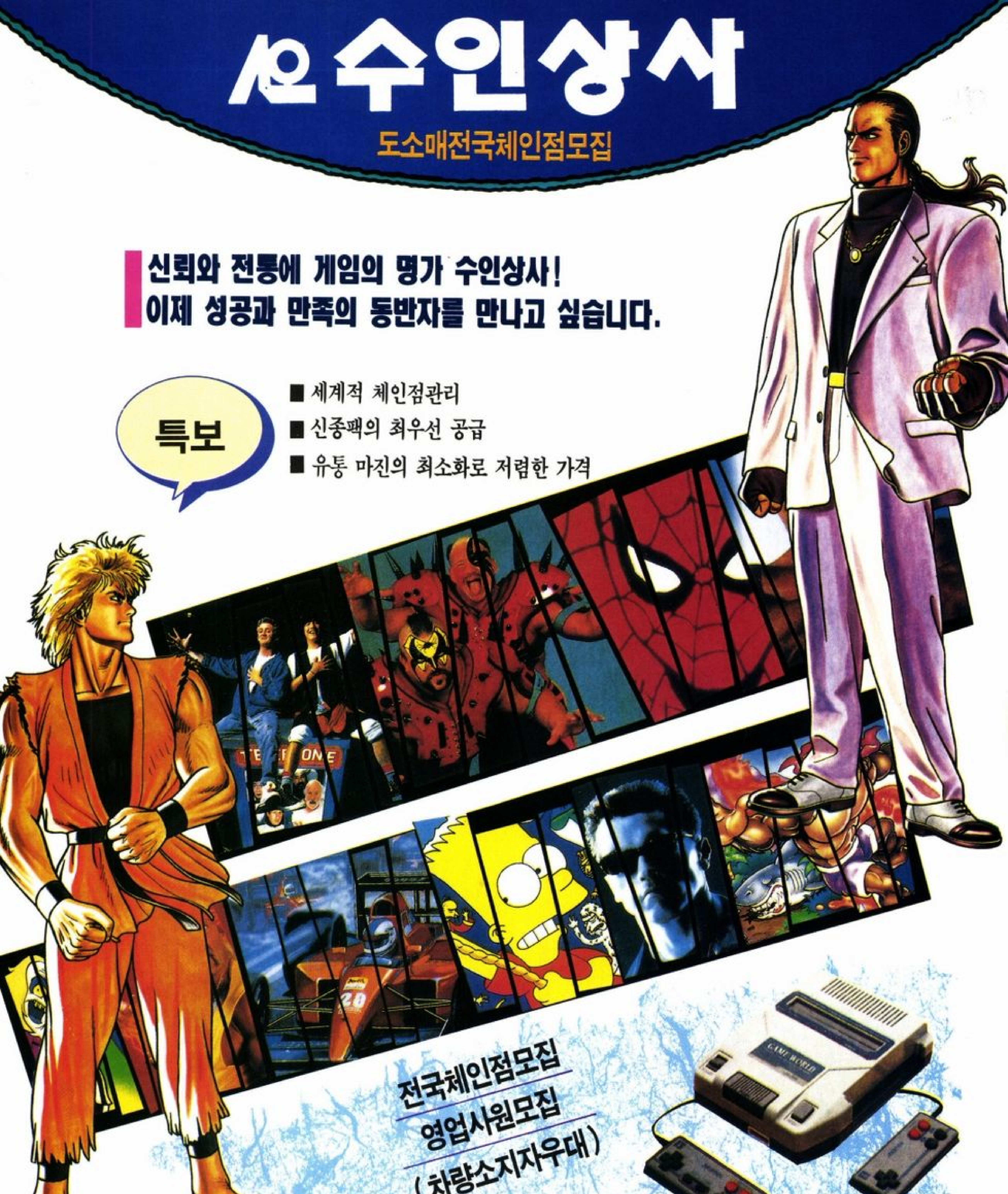
동양게임
동양백화점 5층
T. 255-2533

◆Good Boy 의 특징◆

- 저렴한 가격
- 다양한 모델(6종류)
- 여러가지 기능
- 선명화면 뛰어난 효과음
- 세련된 디자인
- 고장율 제로(철저한 A/S)

■ 취급점 모집 도매·소매·겸업하실분

죠이콤	탑솔유통
대덕구 중리동 T. (042) 632-5731	대덕구 중리동 391-4 T. (042) 621-3923 626-8611


수인상사
도소매전국체인점모집
신뢰와 전통에 게임의 명가 수인상사!
이제 성공과 만족의 동반자를 만나고 싶습니다.
특보
■ 세계적 체인점관리
■ 신종팩의 최우선 공급
■ 유통 마진의 최소화로 저렴한 가격
전국체인점모집
영업사원모집
(차량소지자우대)

Coming Soon

- 진·여신전생
- 중장기병 발켄
- 미키의 매직 어드벤쳐
- 스타워즈 제국의 역습

Coming Soon

- 내일은 죠
- 포퓰러스



진·여신전생

미지의 롤플레잉 체험!!
악마의 과학

현지 발매일	92년 10월 30일	장르	롤플레잉
제작사	아틀러스	용량	12M
현지 발매가	9,800엔	기타	

이야기

199X년 8월 동경 ...

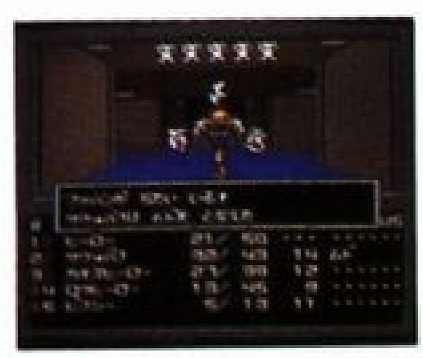
주인공 소년은 어머니와 둘이서 사는 10대 소년이다.

어느날 밤, 소년은 기묘한 꿈을 꾼다. 다른 차원 세계의 미궁. 말하는 문짝, 십자가에 매달려진 소년, 그리고 악마에게 학대받는 소년- 이상한 꿈에서 눈을 뜨자. ....공원에서 살인사건이 일어난 것 같고, 거리는 시끄러웠다. 공원은 경찰에 의해 폐쇄되었으며, 다른 거리에 갈 수도 없었다.

드디어 그의 신변에도 이상한 현상이 일어나기 시작한다. 거리에도 조금씩 악마들의 그림자가 나타나기 시작했다. 그가 집에 돌아가자. PC 통신으로 새로운 메시지와 프로그램이 보내져 있었다. 그것은 악마를 자신의 「악마의 친구」로서 언제라도 부를 수 있게 됐다.그곳은 「악마 소환 프로그램」이었다...





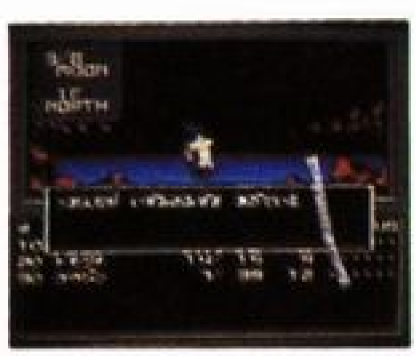












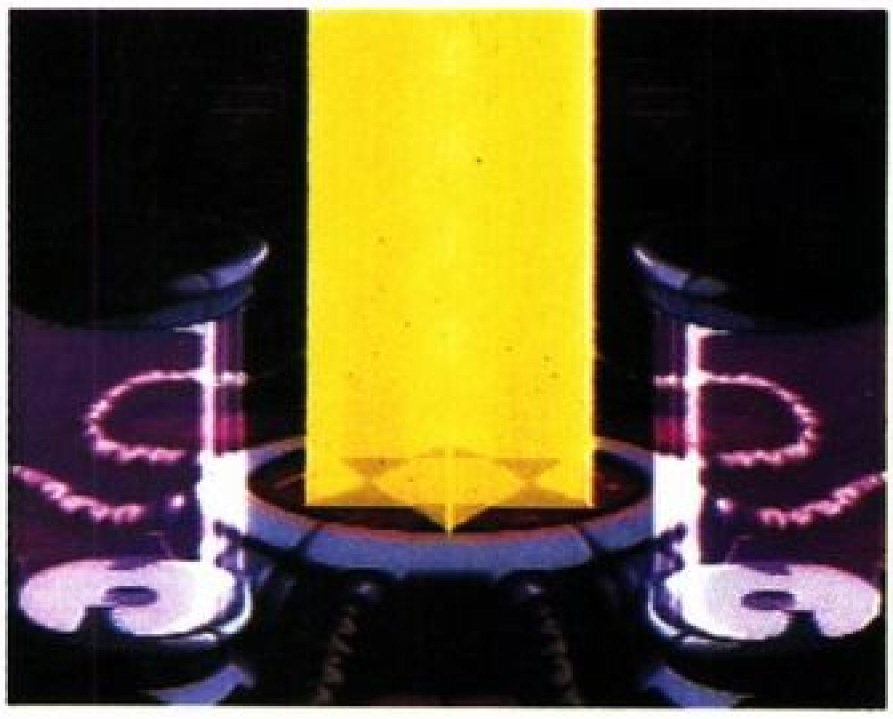
최대 두 종류의 적이 동시에 출현하는 경우도 있다. 따라서 보다 신중한 코맨드 입력이 필요하게 되어진다. 그러나 자코(조무라기)을 깨끗이 지우고 싶을때 등을 위해, 「오토 배틀(자동전투)」은 건재하다. 그리고 악마와 교섭을 하며, 악마의 친구로 하는 시스템도 종래에는 한 번에 두 종류 이상의 적이 출현하는 것은 없었기 때문에, 천천히 교섭할 수 있었다. 그러나 악마가 두 종류 동시 출현이 되면, 약간 순서가 달라진다. 악마를 친구로 하고 싶은 악마와 그렇지 않은 악마가 동시 출현한 때는 우선 한 쪽의 악마를 전멸시키고 나서 원하는 악마와 교섭하는 것이다. 더구나 교섭이 성립될지, 어떨지는 소년의 행동에 따라 달라진다. 따라서 보다 깊숙한 「악마 친구 시스템」이 되어있는 것이다.

악마가 모여, 사교(사회를 해치는 요사스러운 종교)의 저택...

합체

「여신전생」 시리즈에서 가장 인기가 높았다. 이 「악마합체 시스템」. 「진, 여신전생」에서는 물론 이 시스템도 상당한 시스템 업을 할 예정이다.

예를들면 종래의 특수 정령합체도 존재하지만, 단숨에 두 레벨업 한 것 같은 결과가 되지 않는다고 하는 사실의 의미에서의 특수합체도 있다. 게다가 어쩐지 도리에 어긋난 의식을 느끼는 합체 신이지만 이번에는 보다 훌륭한 화면효과를 기대할 수 있다. 저택의 주인이 기다리고 있는...













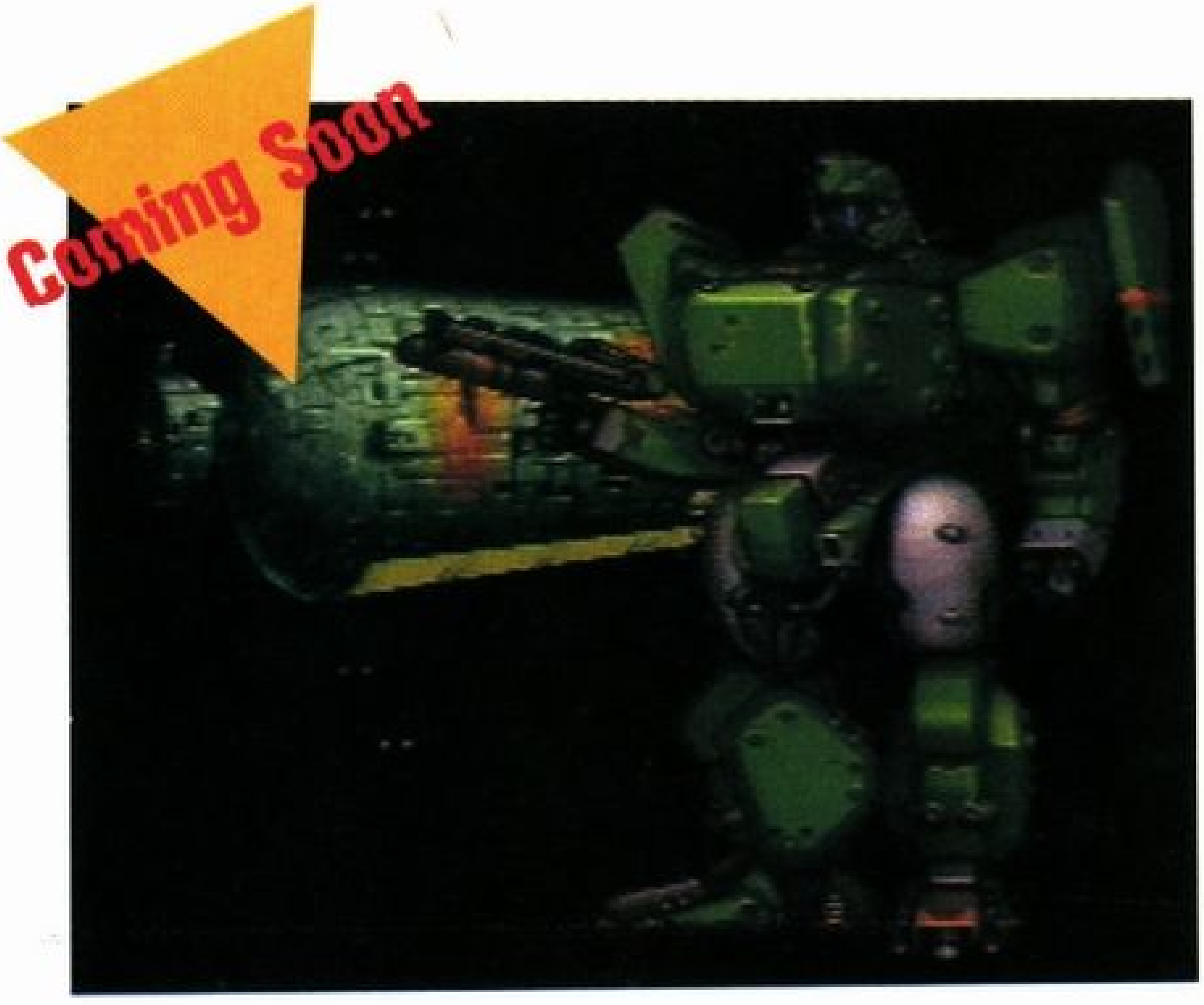


권선징악을 초월하다.

선? 악?

「진 여신전생」에서는 다른 게임에는 없는 신과 악마의 받아들이는 방식을 하고 있다. 예를 들면 루시파. 원래는 천사인데도 불구하고, 후에 악마라는 종족에 속하게 되었다. 이와같이 선과 악이라는 가치관이 전혀 다른 인간이 있으면 신과 악마(선과악)의 입장은 거꾸로 되어 버린 것이다.

「진 여신전생」에서는 선의 신(로우 히로우)같이, 신쪽의 초점에서 사건을 주시하기도 하며, 악의 신(카오스 히로우)같이 악마쪽의 가치관으로 모든 것을 판단하는 소년들이 등장한다. 물론 스토리에 깊게 관여해 가는 것은 말할 필요도 없다.



중장기병 발켄

기계적인 로봇트 액션의 결정판!!

현지 발매일	92년 11월 하순	장르	액션
제작자	메사이아	용량	8M
현지 발매가	8,800엔	기타	

「중장기병 발켄」은 기존의 로봇 전투 애니메이션 팬들에게는 참을 수 없을 정도로 기대되는 게임이다.

전작 '중장기병 레이노스'(메가 드라이브용)의 흐름을 이어받고 화려한 그래픽은 더욱 뛰어난 기능을 발휘한다.또 각 기계적인 움직임이 훨씬 리얼한 동시에 부드러운 느낌을 준다.

또한 고속이동이 가능하며 세세한 조작성, 풍부한 스토리와 대담한 연출효과 등 주목할 만한 장점을 들면 한이 없다.

그 중에서 게임전개에 큰 영향을 주는 등장인물 소개와 조작방법을 소개한다.



플레이와 동시에 진행되는 회화모드가 환상적이다!

등장 인물의 프로필

캐릭터의 애니메이션은 현재 일본에서 유명한 만화가가 참가했다. 역시 이 게임의 스토리 전개와 잘 어울린다.



제익 브라인



발켄의 주인공. 당신은 브라인이 타는 어솔트슈츠를 (중장기 병대) 타고 멋지게 조 정해야 한다.

22세로 해병대에 징병되어, 살벌하고 무서운 성격이 되었다.



크레아 코랄



우주전함 바시스에 탑승하는 오퍼레이터. 어솔트슈츠 부대에 온갖 정보를 전달한다.

제익과 어떤 관계인가 궁금한데...

알프베루덕



적국의 군인으로 말끔한 외형을 지니고 있으며 주인공을 괴롭히는 강력한 라이벌이다.

첵 죤스톤



우주전함 바시스의 함장. 여러 작전 지시를 그가 내린다. 어딘서 본 것 같은 외형이다.

하이먼



제익과 어솔트슈츠 소대의 병사.

릿크



적국의 병사. 게임의 중반 이후에 등장한다. 웬지 미워할 수 없는 놈이다!.

카쯔



제익의 부하. 시원스럽고 착실한 안경의 주인공이라고 말할 수 있다.

대통령



전쟁에는 정치가의 음모가 항상 따르게 마련이다. 이 사람도 뒤에서 무엇을 기획하고 있는 것일까?.



어솔트슈츠의 익숙한 조정을 목표로!

어솔트슈츠의 조작은 익숙해지기까지 상당히 어렵다! 그러나 첫관문만 넘으면 시원한 전진이 있을 뿐이다!

어솔트슈츠는 조작 감각은 어렵고 순간 순간의 대응이 힘들다.

뿐만 아니라 사용 버튼이 많기 때문에 처음은 아무것도 할 수없는 상태에서 게임끝이 되기 쉽상이다.

조작방법을 잘 외워 적을 무찔러 보아라!

그러나 여기에서 포기하면 않된다!. 끝내 엔딩을 본다는 의지로 계속해서 플레이해, 버튼 조작방법을 손에 익혀야 한다!!

모든 것이 자연스럽게 조작이 가능해지면 게임을 처음 시작했을 때의 답답함이 풀리고 상쾌함을 느낄 수 있을 것이다!.

로봇 또한
움직임이 사실적이며 환상적이다.



이동

고속이탈을 마스타 하자.

보행과 점프의 기본조작 이외에 마스타해야 되는 것이 점프로 공중에 머무는 시간이 연장 가능한 '호버링(공중정지)'과 지상에서 고속이동이 가능한 '롤러대쉬'이다.

이것들을 순간적으로 능수 능란하게 하나, 못하나에 따라 자신에게 받는 손상의 차이는 크다!

결국 우주공간에서는 빠르게 이동 가능한 반면에 관성이 붙어있기 때문에 조작하기 어려운 것도 사실이다. 역시 익숙해지는 방법 밖에 없다.

고속이동: 지면에 서있을 때 롤링 대쉬 버튼을 누르면 고속이동을 할 수 있다 ▼



난다: ▲ 점프 버튼을 계속 누르면 잠시동안 공중에서 정지된다

방어

강력한 방어도구들



'대 어솔트슈츠용의 무기'를 완전히 부순다

적을 확실히 파괴하고 전진해야하는 전투장면에서 도움이 되는 것은 바로 실드이다.

실드를 사용하고 있는 중에는 이동이 불가능하지만 모든 방향에서의 공격을 방어해 준다.(일부 강력한 무기 제외) 이동과 공격의 흐름을 자유자재로 사용할 수 있으면 이제 두려운 것은 없다. 빨리 정복하자!.

공격

기관총/레이저 (ガトリングガン/ レーザー)

어느 정도의 범위를 감당하는 기관총과 직선 방향에 대해서 절대적인 위력을 갖는 레이저! 이 두개의 무기는 사정거리가 넓고, 공격방향을 위에부터 밑까지 자유롭게 사용할 수 있다.

버튼을 일정시간 계속 누르고 있는 것에 의해서 '실탄이 떨어진 현상'만 주의하면 대개의 전투는 이 무기로 충분하다.

홀드 버튼으로 공격방향을 고정할 수 있으니 꼭 마스타해 두자!







홀드 자기유도탄 (ホーミソグ)



연속사격은 불가능하지만 한발의 파괴력은 상당히 크다. 어느 정도의 자동추적 기능도 있기 때문에 유용하게 사용하자! 단, 한 스테이지에 사용할 수 있는 회수가 정해져 있기 때문에 꼭 필요한 상황에 적절히 사용하자.

파워 업하면 공격력, 명중정도, 연사정도가 오르지만 어디까지나 보조병기이기 때문에 우선해서 파워 업할 필요는 없다.

펀치 (パソチ)



날아다니는 무기로는 겨냥하기 어려운 위치, 예를들어 플레이어 캐릭터에 딱 붙어있는 적을 공격할 때 유효하다. 펀치는 연사하는 것보다도 일정간격을 두고 버튼을 누르는 것이 효율적으로 손상을 입힐 수 있다. 「R-TYPE」의 기합탄과 같은 요령이다.

파워 업하면 공격력과 사정거리가 높아진다.



© The Walt Disney Company

미키의 매직 어드벤처

환상적인 그래픽과 함께 모험의 세계가 가득!!

현지 발매일	92년 11월 20일	장르	액션
제작자	캡콘	용량	8M
현지 발매가	8,500엔	기타	

세계의 슈퍼영웅, 미키마우스가 슈퍼패미컴에 등장했다!

세계적으로 사랑받고 있는 슈퍼 영웅 미키마우스가 드디어 슈퍼패미컴에서 데뷰를 장식했다. 물론, 구히와 애견 플루토도 등장한다.

이 작품의 최대 특징은 플레이중에 미키마우스가 "옷을 갈아입는다."고 하는것이다.

"옷을 갈아입는것" 에 의해서 미키마우스는 불가사의한 능력을 사용할 수 있게 되는것이다.

이 게임에서의 미키마우스는 워드로브는 위자드 (마법사용), 화이어맨 (소방사) 그리고 클라이머 (산오르기) 3종류이다. 각각의 옷의 특징을 잘 파악해 두는 것이 중요하다. 미키마우스는 처음부터 옷을 가지고 있다는 의미는 아니다.

스테이지 클리어등, 평범한 이벤트에 새로운 옷이 한벌씩 손에 들어온다. 결국 스테이지 1에서는 노말상태에서 분발하지 않으면 안되는것이다.

또, 옷의 마법 힘은 애석하게도 무한하지는 않다. 위자드라면 마법의 램프, 화이어맨이면 소화전 등으로 아이템을 가지고 파워를 보급해나가지 않으면 안된다. 클라이머의 로프만으로는 몇번이라도 사용할 수 있지만



노말상태. 짤린 나무 위에서 잘 점프해서 『말타기 놀이』를 해보자.

위자드. 마법을 사용해서 수중에 장시간 잠겨있는것이 가능하다.

클라이머. 로프을 여러곳에 걸어보자.

화이어맨. 호스에서 나온 물로 불을 끄거나 블럭을 움직이거나 하는것이 가능하다.

애견 플루토을 구하러 가자!

그러면 이제 그 스토리를 소개해 보자....... 화면 분위기가 디즈니 같이 따뜻함해 역시 친근감이 있어 좋다!.

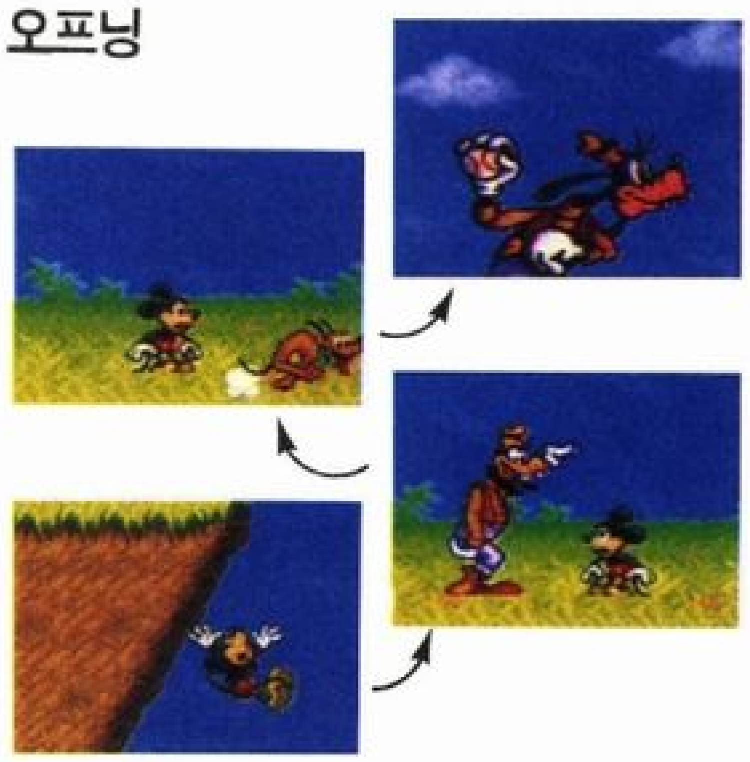
『미키마우스는 구히와 도날드랑 함께 공원에서 공던지기를 하고 있었다. 물론 애견 플루토도 함께였다. 구히가 던진 볼을 잡으려고 하는 미키마우스...... 그러나, 볼은 미키마우스 머리에 '탁'하고 맞고 건너편쪽으로 날라가 버렸다. 플루토는 볼을 쫓아달려 갔다. 아니? 아무리 기다려도 플루토는 돌아오지 않는다. "어떻게 된것일까"

놀랍게도 플루토는 피터황제가 새로운 마법의 실험대로 하기 위해 다른 곳으로 데리고 가버렸던 것이다. 미키마우스는 과연 플루토를 구할 수 있을



마법사 할아버지는 미키마우스에게 도 움을 준다.

오프닝



옷을 갈아입는 장면

미키마우스가 『옷을 갈아입는다』 이때는 L 또는 R 버튼으로 옷 (노말 상태로 되돌아가고 싶을 때에는 미키마우스의 얼굴을 선택한다)을 선택한 뒤, A 버튼을 누르면 OK.

그러면 어딘가에서 갑자기 나타난 마법커튼 맞은편에서 미키마우스가 『옷을 갈아입음』을 하는 것이다. 정말 짧은 순간이지만 커튼을 잡고 옷을 갈아입는 것은 정말 대단하다.



모험의 무대는 꿈이 가득하다!

「미키의 불가사의한 모험」은 모두 8개의 무대를 가지고 있는데,각각 특이한 분위기를 가지고 있다.그 이유는 그래픽만이 그래서가 아니고 여러가지 액션이나 공략적인 면에서도 제각기 다른구조를 가지고 있어, 실제의 플레이에서는 상황에 따라 전혀 다른 기술이 필요로 된다. 장면 장면에 따라 유효하게 작용되는 상황은 바닥에 떨어져 있는 아이템 등에 의하여 알수 있으므로 염려할 필요는 없겠다.단,그것들 자체의 구조를 전혀 알지 못하는 상황에서는 한번 정도 실패하지 않으면 절대 알 수 없는 트릭이 있는데....



이 전체의 지도를 보면 「마계촌」시리 즈가 아닐까 하는 착각을...

스테이지 1. 천공의 나무

플룻을 찾고 있을 때,벼랑으로 굴러 떨어져버린 미키마우스. 정신을 차리고 주위를 둘러보니 불사의한 풍경이...



◀ 마법을 사용하는 할아버지는 갈림길에서 도와준다



◀ 뎅굴뎅굴 구르는 도마토위에 오르면 기분 만점!



개구리를 밟고 올라 강을 건너도록. 물속에 빠지면 구제불능.

보스는 헤비란테. 공격을 피하여 ▼ 머리를 공격하자.



스테이지 2.마법의 숲

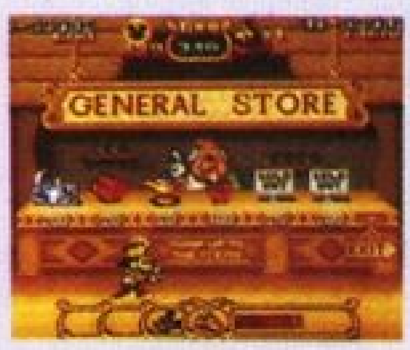
천공의 나무를 넘어가면 수수께끼로 가득찬 숲에서 귀신들의 공격이 시작된다



◀ 떨어지는 나뭇잎에 타서 이동하자.



◀ 큰 나무밑에는 물이 고여있다. 마법사의 옷을 사용하자.



비밀의 가게에서 물건을 구입하자. 가게는 큰 나무 밑에 있다.

보스는 쿠몬.마법과 점프를 상황에 맞게 사용하자 ▼



스테이지 3. 화염의 지하

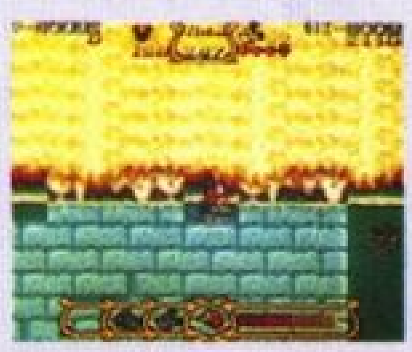
모험의 세계는 바뀌어서 자 하로.여기는 열 지옥이다. 물의 옷을 사용하여 돌파하자.



◀ 위로부터는 바늘이.., 빨리 올라가자.



◀ 물 공격으로 하늘을 날으는 돌의 위치를 변 화 시켜 이동하자.



◀ 화염이 다가온다. 물 속으로 피하자.

보스는 츄돈이다. ▼ 핑핑도는 발판에 주의.



스테이지 4. 바람의 바위 산

이 바위산에는 강풍이 분다.이 바람에 휘감기면 끝장이다. 여기서는 기력으로서 승부!!



◀ 친구가 등산 옷을 준다.



◀ 알의 공격에 주 의.



◀ 강풍이 오기전에는 특유의 소리가 난다. 대비를 잘해두자.

보스는 와시와신. ▼ 기민한 기술이 필요하다.





'라이트세이버'로 한 칼에 결정내라!

스타워즈 제국의 역습

유명한 영화 스타워즈가 패미컴으로 등장했다! 그 이름도 영화제목과 비슷한 '스타워즈 제국의 역습'.
플레이어는 주인공인 루크가 되어 톤톤을 타고 설원을 누비며 제국군의 스노우워카를 무찌르며 전진해 간다. 이야기 전개는 거의 영화와 같으며 영화에서 친숙한 '핸소로'와 'R-2D'2, 'C-3PO'도 등장한다. 효과음도 많이 사용하기 때문에 긴박감 또한 만점!!

제국군을 무찌르기 위해 전진해라!

현지발매일	미정	장르	액션
제작사	빅터	용량	4M
현지발매가	7,900엔	기타	카드리지

이 게임은 톤톤을 타고 설원을 건너는 장면에서는 액션적 장면을 지니고, 스노우 스피더를 타고 스노우 워카와 싸우는 장면에서는 슈팅적 요소를 가지고 있다. 게임 종류가 2가지를 즐길 수 있으니 이 얼마나 즐거운가!!


자신이 루크가 되었다고 상상하고 자신있게 게임을 즐기자

핸솔로


루크와 친한 사이. 제국군과 싸운다

요다

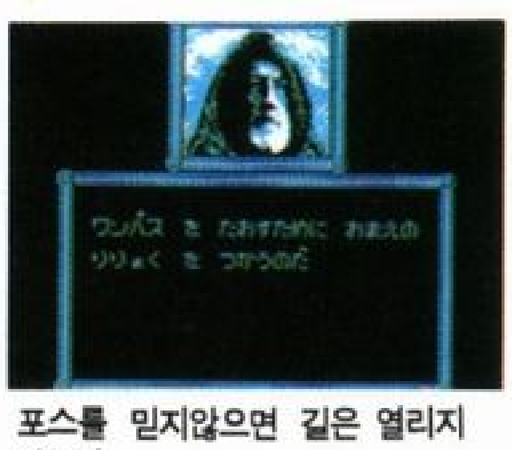

루크에게 포스를 알려 준다

다스베이더


아니! 여기에도 다스베이더가 등장하는구나!

포스를 사용해라

점프와 총의 위력을 업시키는 포스 아이템이 스테이지 어딘가에 감추어져 있다. 그 포스의 각종 능력을 적절하게 사용하면 루크는 파워업이 가능하다!


포스를 믿지않으면 길은 열리지 않는다

찾아라


포스 아이템은 발견하기 어려운 곳에 감추어져 있다! 계속 끈질기게 찾아보자!!

있다!


오오! 이런 곳에 포스 아이템이... 이 장소는 스스로 찾아보자!!

갖가지 아이템을 보여준다!

톤톤이 하얀 입김을 토하기도 하고 루크가 초조해 하는 모습 등 갖가지 행동이 나타난다


귀여운 친구다. 죽지 않도록 주의하자!



움크리고


+버튼 아래를 계속 누르면...

하이 점프다!

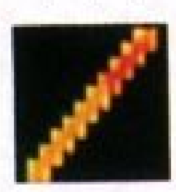

믿을 수 없을 정도로 높이 점프할 수 있다

아이템을 알아보자

풀


얼음동굴에서 자라는 풀. 톤톤에게 주면 체력이 보강되며 풀의 형태는 여러가지가 있다

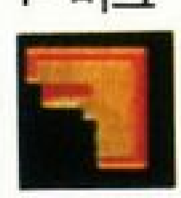
라이트 세이버


영화 '스타워즈'를 알고 있는 사람은 누구나 알고 있는 강력한 무기 동굴안에 어딘가 감추어져 있으니 반드시 찾아내도록 하자!

하트마크


이 하트는 루크의 체력을 회복시켜준다. 루크는 탈수 있는 것을 이용하면 손상을 입지 않는다

F 마크

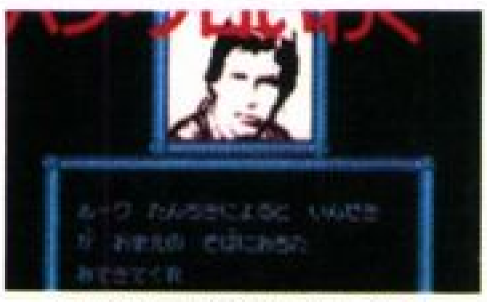

포스는 사용하면 할수록 줄어든다. 이렇게 줄어든 포스를 회복시켜 주는 아이템이다!

스테이지 3까지 알아보자

스테이지 1 혹성의 얼음동굴

핸솔로에게 운석의 조사를 의뢰한 루크는 그 운석이 제국의 정찰 로봇인 것을 안다. 그래서 루크는 제국군의 정찰 로봇을 무찌르기 위해 얼음동굴로의 탐색을 시작한다! 동굴의 포스 아이템을 반드시 찾아내자!!

핸솔로



운석을 조사하러 가는 것이 루크의 사명!

라이트 세이버



▲ 드디어 톤톤을 타고 출발이다. 정신을 가다듬고...



탐색을 계속하면 라이트 세이버를 발견할 것이다!

완파스 등장!





포스 아이템을 발견하기 쉽지는 않을걸!

물에 떨어지면 죽는다



제국군의 정찰 로보트



이놈은 점프 강화포스를 사용해 무찌르는 것이 베스트이다!

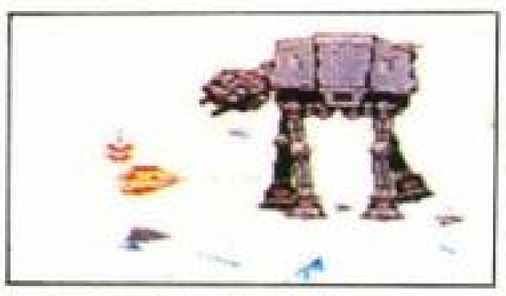
스테이지 2 혹성의 설원

제국군이 반란군의 기지를 발견, 공격을 걸어왔다! 스노우 스피더를 조작해 제국군의 스노우 워카를 무찌르며 전진하자! 만약 스노우 스피더가 부셔지면 약간 고전은 하지만 루크만으로도 무찌를 수 있다.

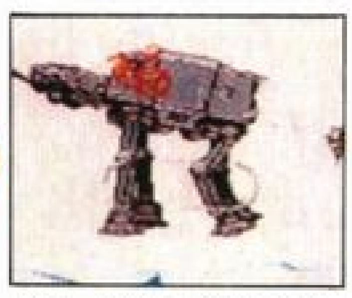


스노우 워카를 무찌르는 방법

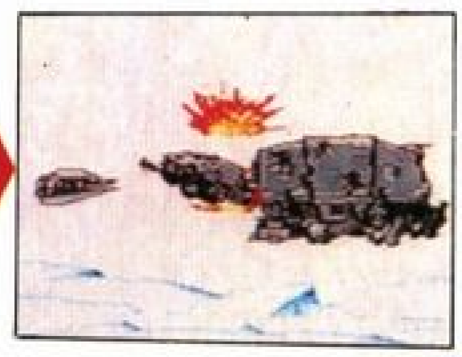
스노우 스피더의 경우



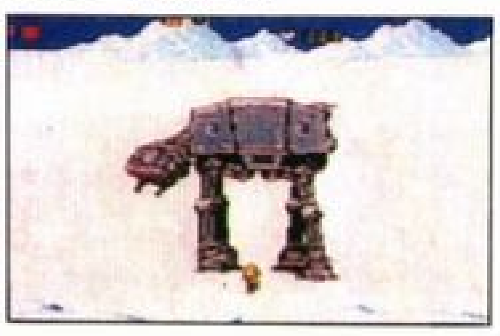
선택 버튼으로 로프발사! 발밑을 겨냥해라!!



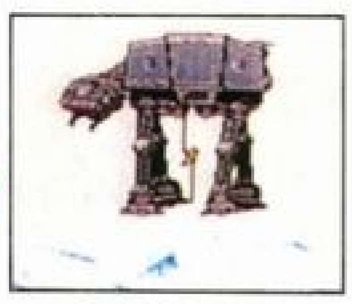
야! 로프가 발에 묶였다



루크의 경우



스노우 워카의 한가운데에서 점프!



스노우 워카의 배에 폭탄을 장치하러 가자!



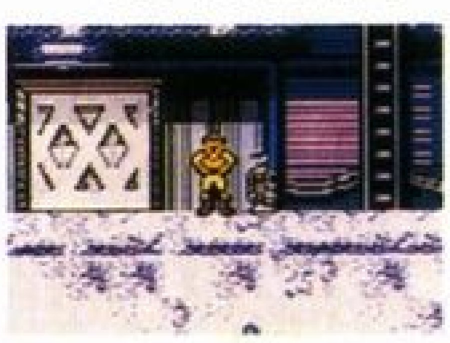
스테이지 3 메카니컬 하드 액션의 결정판!!

제국군의 병사가 기지로 밀어닥쳤다. 순식간에 탈출하지 않으면 안된다. 그러나 새로운 적인 스카우트 워카가 루크의 앞길을 방해한다. 이때 기회를 보아 적 병사를 무찌르면 스카우트 워카를 납치할 수 있다.



레이아양

R2-D2입니다



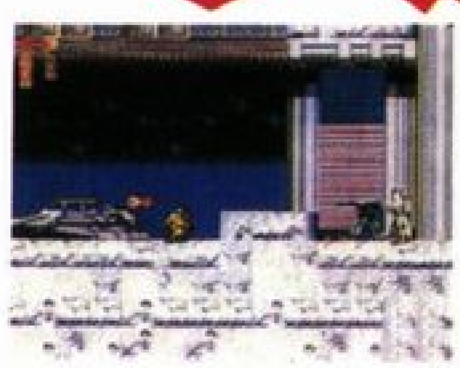
◀ R2-D2가 레이아양의 메시지를 찍는다



◀ 기지안은 상당히 넓다. 빠짐없이 수색해라!

격렬한 공격이다!



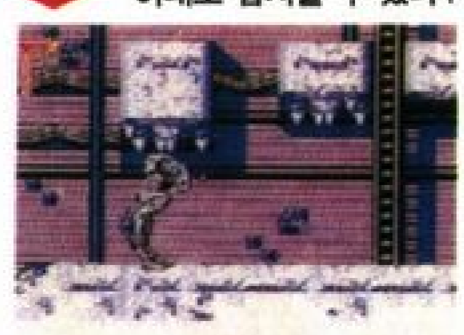


▶ 제국군이 격렬한 공격을 피하면서 출구를 탐색!

스카우트 워카다!



▼ 적 병사를 무찌르면 이대로 납치할 수 있다!





내일은 죠

만화의 한 장면처럼 드라마틱한 스포츠형 복싱게임!!

현지 발매일	92년 12월 발매예정	장르	스포츠
제작사	케이 어뮤즈먼트리즈	용량	8M
현지 발매가	8,900엔	기타	2인 동시 플레이

죠와 ... 역석이... 슈퍼 패미컴용으로 돌아왔다!!

여러번 만화화 되었던 인기코믹 『내일의 죠』가, 슈퍼패미컴으로 등장한다.

게임의 내용은 물론 복싱. 장르는 스포츠로 되어있지만, 게임의 규칙으로는, 격투성에 가깝게 되어있다.

관전하는 시점에서 전개되는 시합은 상당히 본격적이다. 원작의 팬이라면 반드시 체크해둘 만한 곳이다.


데모도 멋있다. 영화의 한장면같은 오프닝 데모. 원더풀!!

1P플레이는 스토리에 따라 전개된다.

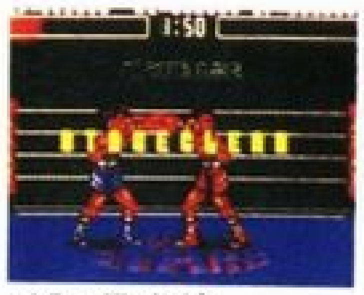
혼자서 플레이 할때에는 경기자는 주인공를 조작하고, 도전자들과 링위에서 싸우게 된다. 물론, 등장하는 캐릭터들은 원작에 등장하는 강자들이다.

조작방법은 대단히 간단하다. A 버튼으로 공격, B 버튼으로는 방어와, 기본적으로는 십자키와 버튼 2개로 플레이가 가능하다. 버튼입력과 동시에 십자키을 누르는것로, 스트레이트와 훅, 펀치의 분배도 가능하다.

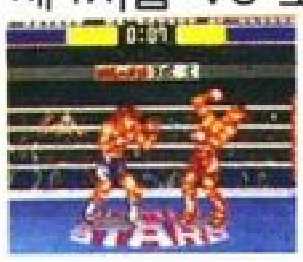
또 가드도 버튼입력시 조작에 의해, 얼굴방어와 뒤로 물러서는 방어등을 나누어 사용하게 된다.

유감스럽지만 반드시 필살기기술만은가드로막어도피해를입게된다.

간단한 조작법으로 깊이 있는 게임을 즐길수 있다.


라운드클리어! 다음 대전상대는 누구일까?

제1시합 VS 도원정평


최초 도전자들은 그다지 강하지 않다. 조작요령을 터득하도록 하자.

제2시합 VS 우루후


자신은 있지만 승리는 확실



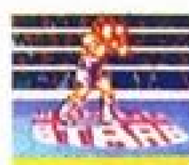
제3시합 VS 력석철

초반의 강적이다. 필살기의 어퍼컷은 상 당히 강력하다. 빠르게 쓰러트린다.

"가드를"

공격만이 전부가 아니다. 가드(수비 형태)가 능숙하지 않으면 유능한 복서라 할수 없다.3개의 가드특성을 꼭 기억해서, 즉시 적절한 방어을 할수 있게 해두자.

복싱은 임기응변에 대한 대응이 생명이기 때문이다.


위에 가드 -얼굴을 가드시, 상단의 공격을 카바한다.


가운데 가드 뒤로 물러서려면은, 왼쪽 +B 버튼으로


아래 가드 이른바 노가드 전법이다.

적절하게 사용하자!

2P대전에서 불이 붙는다!!

대전플레이에서는, 물론 1P 2P 모두에 좋아하는 캐릭터를 선택하는것이 가능하다.

같은 인물 대전은 불가능하다. 원작에는 없었던 인물로 싸우는 것이 좋다!?

싸움에서 승리을 거둘려면은 "필살기 기술"을 빨리 마스터 한 쪽이 유리하다.

이 필살기 기술을 보이는것은 공격시에 어떤 명령을 방향키로 입력하면 좋을것이다.

캐릭터에 따라 기술 종류도 입력명령도 다르기 때문에 주의하자. 필살기 기술을 결정했을때는, 승리는 ....

각 캐릭터 능력치를 모아 공개하므로,캐릭터 선택과 대전, 1P 대전시 참고로 했으면 한다. 자 그럼 당신의 건투를 빈다!


어느쪽도 강하다. 빈틈을 노려 일격을 가하도록!




이나가기


가나구시

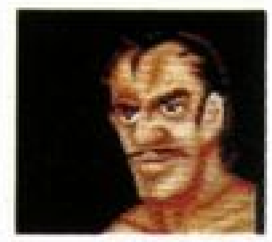

리기시

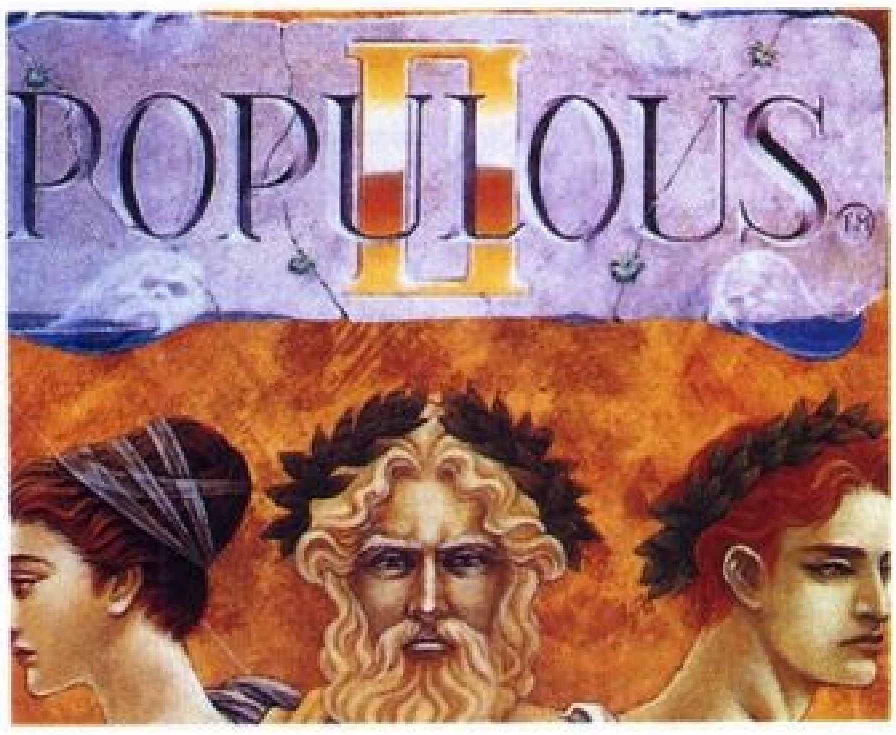

오자기


카로스리베리


금룡비


하리마오


멘도자



포퓰러스 2

전작에 이은 새로운 버젼! 일렉트릭 아트사의 야심작.

현지 발매일	93년 1월 발매 예정	장르	시뮬레이션
제작사	이메지니어	용량	10M
현지 발매 가격	9,800엔	기타	

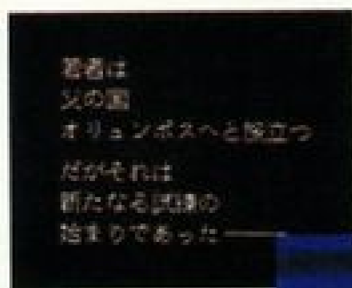
전작 '포퓰러스'의 스케일을 압도하며 재등장!

전작 포퓰러스의 열풍이 계속 이어지면서 포퓰러스2가 슈퍼 패미컴으로 93년 초에 발매될 예정이다. 전작을 플레이한 사람이라면 누구나 '포퓰러스2'도 즉시 플레이할 수 있다. 플레이 방법은 기본적으로 토지를 올리고 내려 평지를 만드는 것.

평지가 된 부분에 플레이어 측의 신자(우방 캐릭터)가 자유로 땅을 파서 작은집을 짓고, 평지를 넓힘에 따라 이으고 성으로까지 발전해 간다. 이 작업을 반복함에 따라 건물이 늘고 신자도 늘어난다는 것.이것이 이 게임에서의 공격방법이고 하늘과 땅을 변하 시키는 에너지가 된다.천재지변을 이용하여 적을 괘멸시키면 그 장면은 클리어된다.

단 적도 같은 방법으로 제한된 시간에 공격해 오므로 효율적으로 에너지를 높이는 것이 이 게임에서의 포인트가 될 것이다.

오프닝 장면도 완성!



젊은이는 아버지의 나라 올림프 스로 길을 나선다 그러나 그것을 새 로운 시련의 시작이었다.



심원의 세계가 광활하다. 인간이 미치지 못하는 세계가 있는 것이다.



올림프스의 신전. 16신들에게 이기지 않으면 신으로서 인정 받을 없는것이다.

슈퍼패미컴판(版) '포퓰러스 2'는 이렇다!?

이윽고 이번「포퓰러스 2」는 PC판매에서의 전 1,000면에서, 슈퍼 패미컴으로 컨버젼이 되면서 50면 전후로 재 편집되었다.

그런데 전작에서는 랜드스케이프라는 별세계로 구성된 면을 포함,10종류의 면이 준비되어 있었다.이번의 '2'에서는 그것이 호원,사막,설원,용암의 4종류가 되었다.

그러나 용량에서 보면 전작이 4M였던 반면,이번에는 10M가 된다고 한다.이것만 보아도 하나의 장면에 어느정도 충실을 기했을 것인가 예측할 수 있다.

하나의 스토리로 구성된다.

전작에 비하면 시나리오는 상당히 충실하게 구성되어 있다. 그것이 게임 내용이나 면 구성에도 관련되게 되는 것이다.
또한 간단한 이벤트도 도입하고 있고, RPG 요소가 많아졌다는 소식이다.

30종류의 신기술이 보다 화려하게!

신기(神技), 즉 천지의 이변이 30종류로 대폭 증가했다. 물론 그래픽도 화려하다. 그리고 이것이 '2'의 큰 특징인데,면 클리어 이후의 경험치에 따라 수준이 높아져 간다는 것이다.

초원장면



표준적으로 플레이하기 쉬운 세계. 사람은 요소마다 늘고 그다지 죽지도 않는다.

설원장면



눈과 어름이 덮혀 있는 세계,자못 추워 보인다.사람도 늘리기 쉬우나, 밖에 있으면 곧 죽는다.



전작에도 스토리가 있긴 했으나 게임중 그것을 느낄 수는 없었다. 이번에는 간단한 면 클리어 형식의 게임과는 분명히 구별되고 있다.


삼성겜보이 총판점
광 주 콤
NECKY
LS
F1
16
FAMICOM JOURNAL
● 체인점 : 가든백화점, 목포화니백화점, 순천뉴코아
● 광주점 : 371 – 6946
● 주월점 : 672 – 2408
● 봉선점 : 676 – 7086
● 하남점 : 952 – 2214
● 산정점 : 953 – 2830
● 월곡점 : 953 – 1156
■ 체인점 모집중 ■
■ 본점 : 광주시 동구 금남로 5 가 금남 전자도매상가 맞은편.
■ TEL : (062) 228 – 6652



맥랑시대

'이혜근'

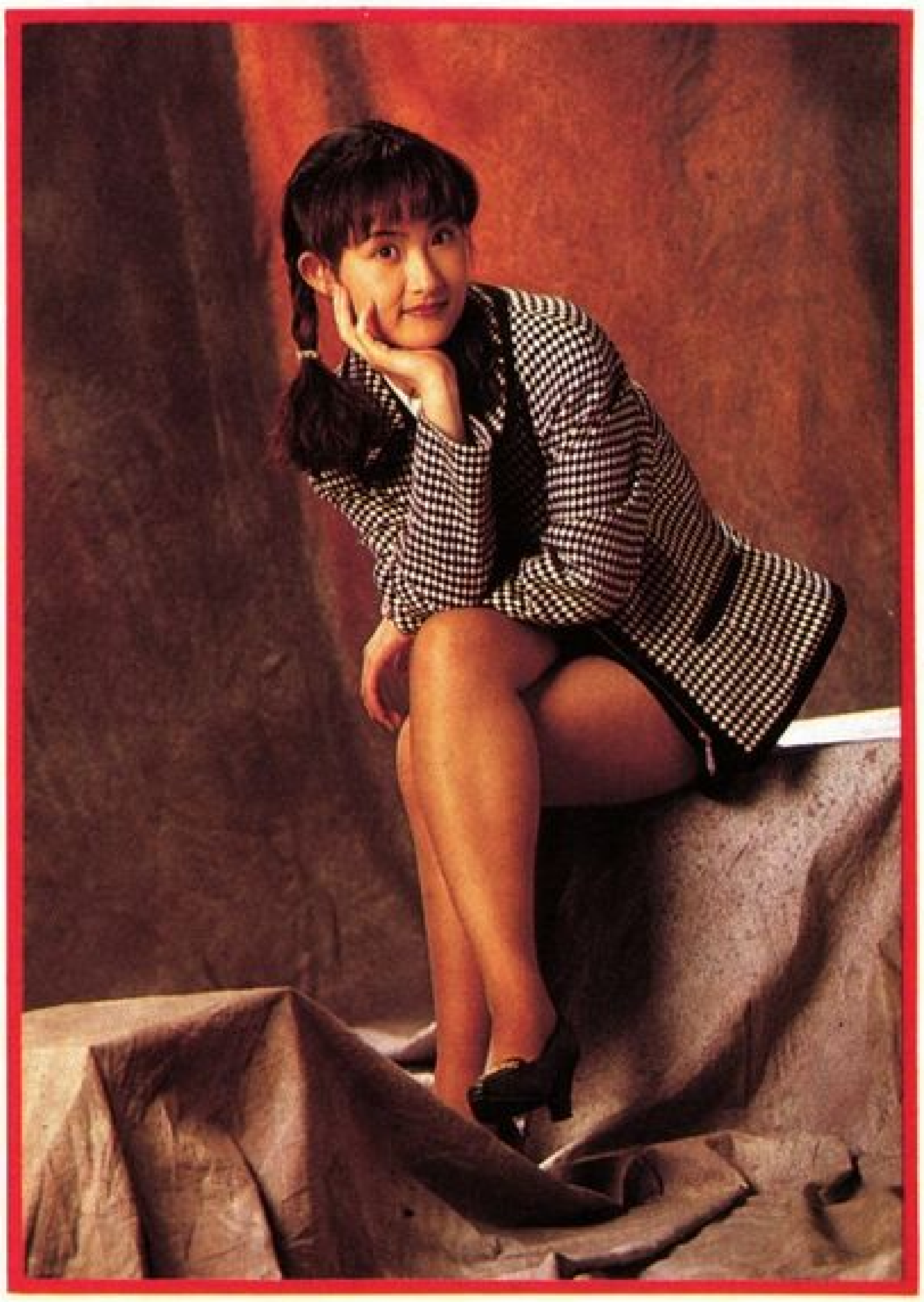


INTERVIEW

-아까 차안에서 보니 피곤한 모양인데... 괜찮아요?

혜근: 어떻게 아셨죠? 아하! 백밀러로 보셨구나. 저는 아주 어렸을 때부터 차만 타면 졸아요. 천성은 아닌데 연예 활동을 하고부터는 피곤해서인지 더욱 심해졌어요.

-학교생활과 연예활동을 겸하니 매우 바쁘지요.



'이혜근'양의 13가지 1급 비밀 지상 공개

1	첫울음은 : 74.6.25일(범띠.. 으앙! 무서워라)
2	학교: 신림국교, 당곡중, 현재 안양예고 연극영화 3년 재학중'
3	길이와 무게는: 156Cm/4?g(여자에게는 감추고 싶은 비밀이 있다나!)
4	형제: 1남1녀 중 장녀
5	I/Q: 루트 200
6	자신이 외모 중 제일 예쁘게 생각하는 곳: 큰 눈과 오똑한 코 (기자가 보기에는 조그만 입술이 더 매력적)
7	좋아하는 음식은:모든 육식(굶고만 살았나?)
8	좋아하는 연예인은:최진실, 고현정
9	존경하는 연예인은:김혜자, 최불암
10	좋아하는 남성상은:게임을 좋아하면서 무언가에 몰두하는 남자
11	잠버릇:양손을 베고 엎어져 잔다
12	아끼는 물건: 집에 있는 오디오와 아빠가 선물하신 손목시계
13	잠옷색깔은:핑크색





시간있으면 하고 싶은일 있어요?

혜근: 예. 아주 많아요. 우선 스위스에 가서 아름다운 경치를 보고 싶고 다른 학교 남학생과 미팅도 하고 싶고.... 하지만 지금은 잠을 제일 자고싶어요.

-잠은 연예인들의 공통된 희망사항같아요. 그런데 게임은 할 줄 알아요?

혜근: 시간이 너무 없어 게임을 즐길 시간은 많지 않아요. 하지만 스트리트화이터는 워낙 유명해서 저도 몇번 해보았는데 춘리의 이미지를 닮고 싶어요!.

-앞으로 방송활동은 계속하실텐데 어느쪽으로 방향을 잡고 싶으세요?

혜근: 지금 생각은 무엇이든지 다하고 싶어요. CF, TV드라마, 영화, 연극, MC, DJ까지.... 욕심이 참 많죠?

-(알긴 아는구나! 그래도 저런 의욕이 부러운데....)

혜근: '게임챔프' 창간 취지대로 반드시 '게임한국'을 이루어주길 바래요. 화이팅 '게임챔프'



'혜근'양에게 편지를 쓰고 싶으신 분은 아래 주소로 보내주세요!!
연락처: 서울시 관악구 봉천1동 685-75 28/5

사　진: 임은성 (포토플러스)
모델협찬: MTM

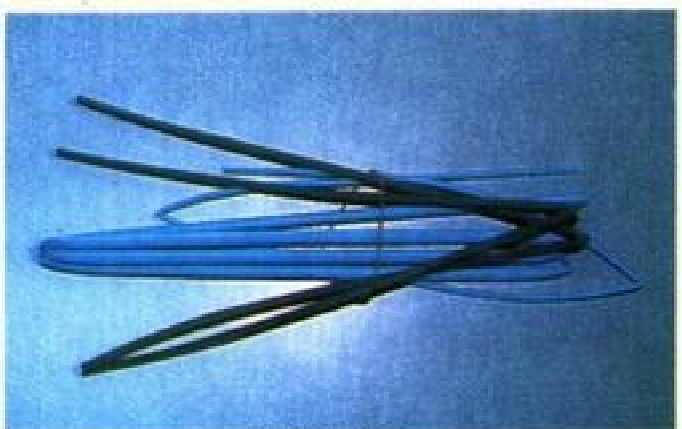
RGB모니터로 게임을

하 • 비 • 스 • 페 • 이 • 스

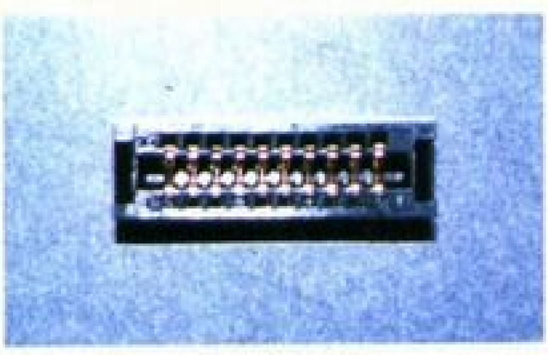
많은 사람들이 RGB모니터를 갖고 있지만 쉽게 수퍼패미컴에서 사용할 수 없다. 기존에 나와 있는 수퍼패미컴(이후 SCF)용 RGB 모니터 잭은 일본모니터에만 사용 하는 것이기 때문에 따로 개조 해야만 한다. 단돈 만원 정도에서 RGB 모니터용 잭을 사용할 수 있다. 지금부터 고된 작업에 들어 가도록 하자.



케이블



열수축 수지



인터페이스



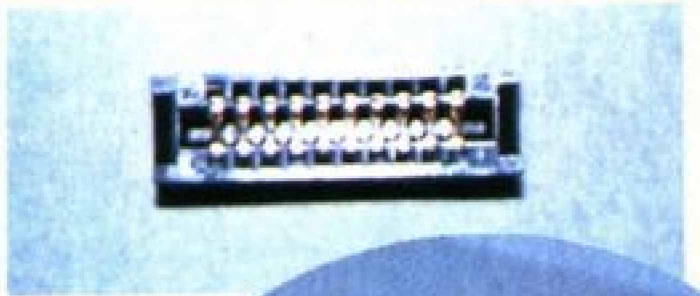
RGB잭

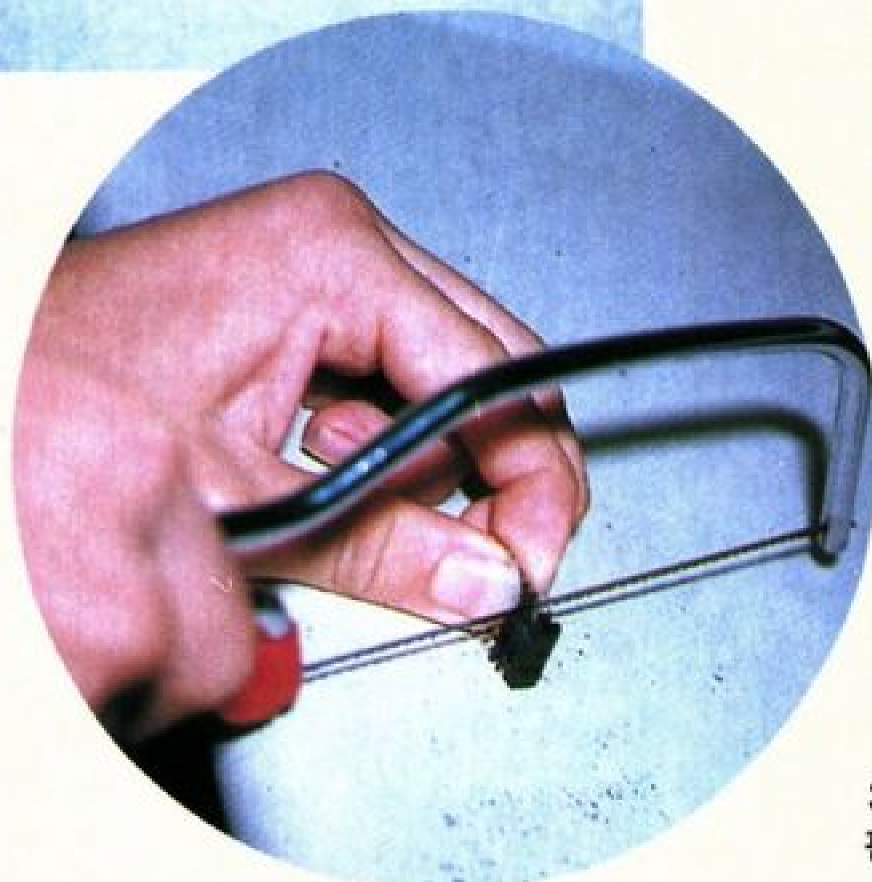


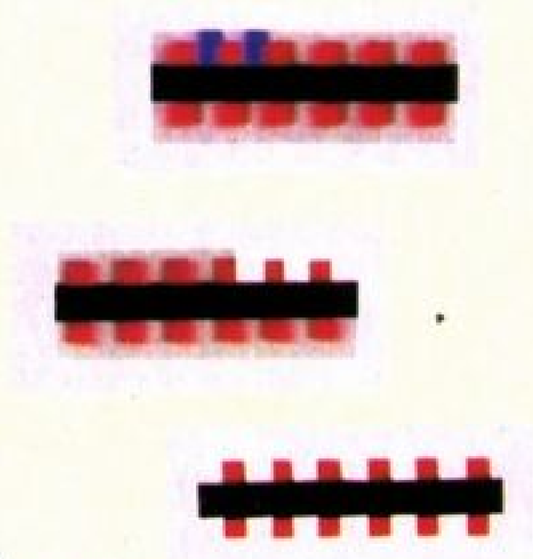
컨버터



1. 우선 필요물품을 용산과 세운상가에서 구입하도록 하자.

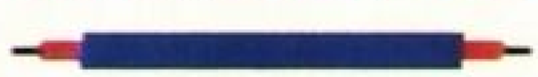




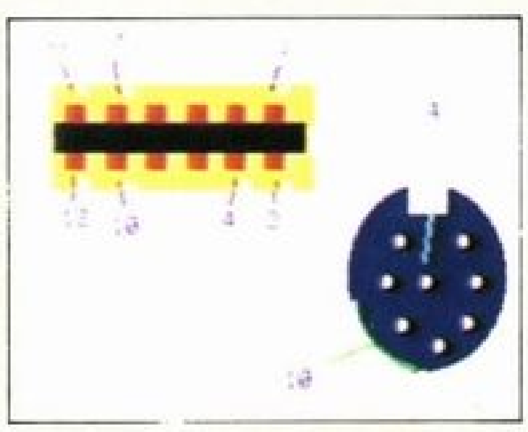




3. SFC쪽에 잭을 연결하기 위해 핀수를 맞추어 인터페이스를 자르세요.



2. 선을 절단한후 작은 열수축 수지를 미리 끼워 둔다.



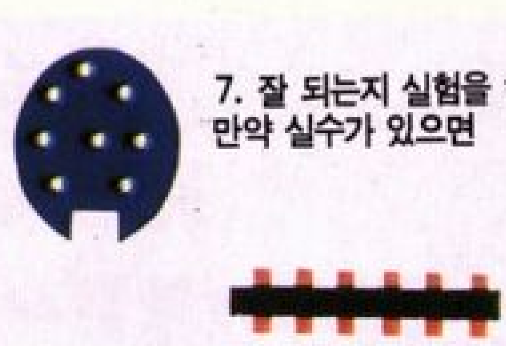
4. 선을 회로도에 따라 접속시킨다. 회로도



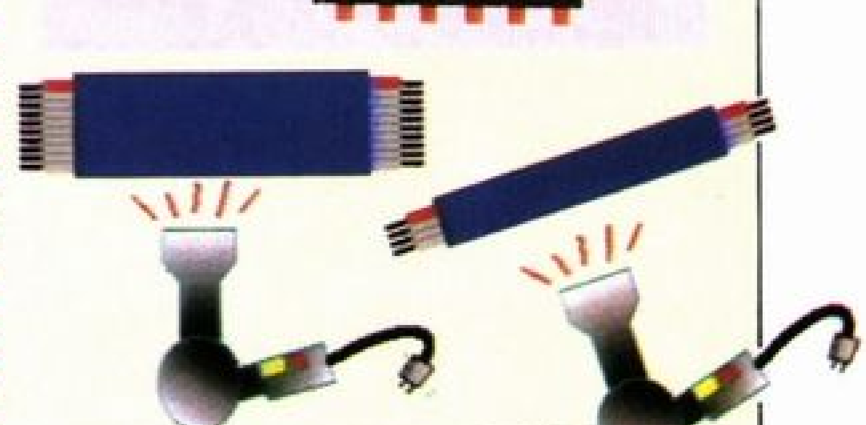
5. 선을 길게 늘여 **열수축 수지**를 먼저 끼워 준다.



6. 모니터 쪽에 선을 회로도에 맞추어 연결해 준다.



7. 잘 되는지 실험을 해본다. 만약 실수가 있으면



8. 헐렁한 열수축 수지에 해어 드라이기로 열을 가하면 수축한다. 9. 주변을 깨끗이 정리한다. 10. 열심히 게임을 한다. 11. 끄고 잠을 잔다.

알려드립니다 !

자신의 재미있게 유익한 취미를 다른사람에게 소개 시켜 주시고 싶으신 분은 이름,주소,연락처,소개서를 작성하신후 우편 혹은 다른 방법으로 전해주세요.

우편번호 : 140-111
주　　소 : 용산구 원효로 1가 116-2. 지산빌딩 3층

챔프클럽

신상품 영화
생활정보 연예
음반 CD 비디오
책 가볼만한곳

신상품

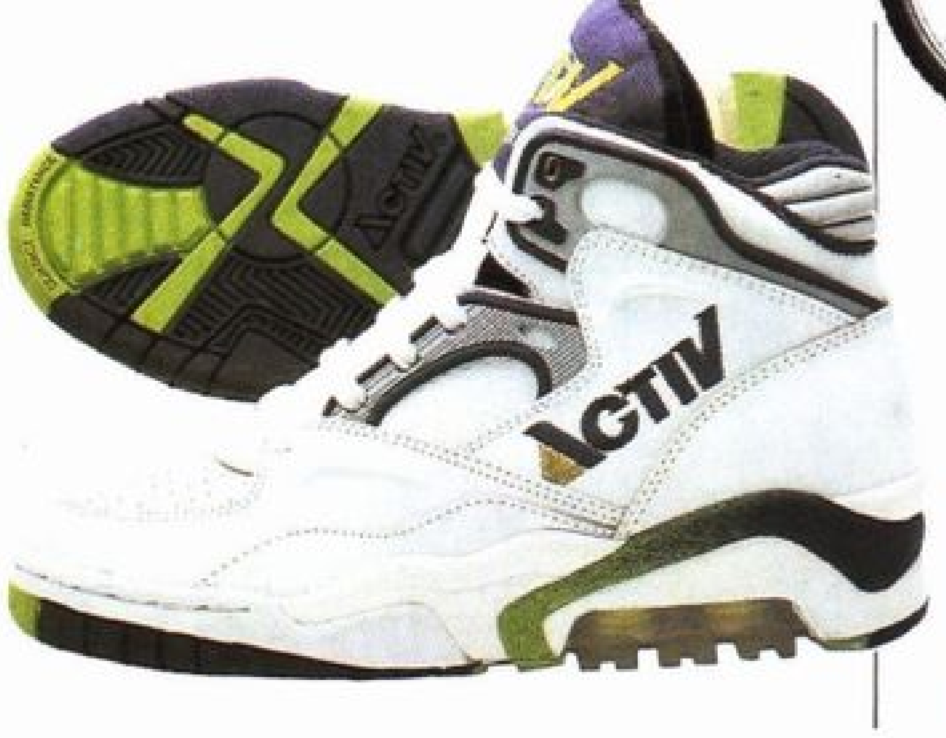


액티브 파워 스프링

첨단 스포츠 과학이 만들어낸 또 하나의 걸작품. 파워 스프링 시스템!! 조깅 또는 점프시의 충격력은 평상시 걸음걸이에 비해 3배 이상으로 증가하여 발목부위는 물론 척추를 따라 대뇌에까지 전해지게 되는데,그 충격력을 극소화 시킨 것이 바로 파워 스프링 시스템이다.첨단 연질 우레탄을 사용하여 인체 공학적으로 만들어진 파워 스프링 시스템은 충격흡수 및 변환 시스템으로,스프링에 전해지는 체중의 충격력을 분산,흡수하며 흡수된 충격력을 4개의 스프링 축에 의해 추진력으로 변환시킨다.

■ M-UBM2-201
■ 품명 : 슈토피아
■ 색상 : 화이트/그린
■ 크기 : 250-285m/m
■ 소재 : 천연가죽

제조원 : (주)코오롱상사
소비자가격 : 57,000원
문의전화 : 542-1121



바이텍 마운틴 자전거

"젊음을 위하여, 건강을 위하여, 그리고 멋진 삶을 위하여"라는 캐치프레이즈와 함께 바이텍 자전거에서 새로 선보이고 있는 마운틴자전거(산악용 자전거)를 타고 우리의 젊음을 만끽해 보자!!

■ 품명 : 에어울프 24
■ MODEL NO.BT2-M243
■ 12단 변속 시스템
■ 오버 사이즈 차체

제조원 : (주)창성
소비자가격 : 160,000원
문의전화 : 0347)794-4252



삼익 기타 S-8

"섬세한 기술과 오랜 장인정신으로 빚어낸 정교한 음색을 그대에게.."

세계적인 수제기타로 평해도 손색이 없을 정도의 제품을 생산하고 있는 삼익이 게임을 좋아하는 젊은 세대를 위해 내놓은 제품이다.

■ 앞판 : 스프러스 통판
■ 몸체 바인딩 : 나무장식
■ 포지션 마크 : 천연자재
■ 지판 : 흑단

제조원 : (주)삼익악기
소비자가격 : 460,000원
문의전화 : 775-5060

인켈사 미니 오디오시스템 '핌코'

■ 정격출력 : 60W
■ 다양한 앰프기능



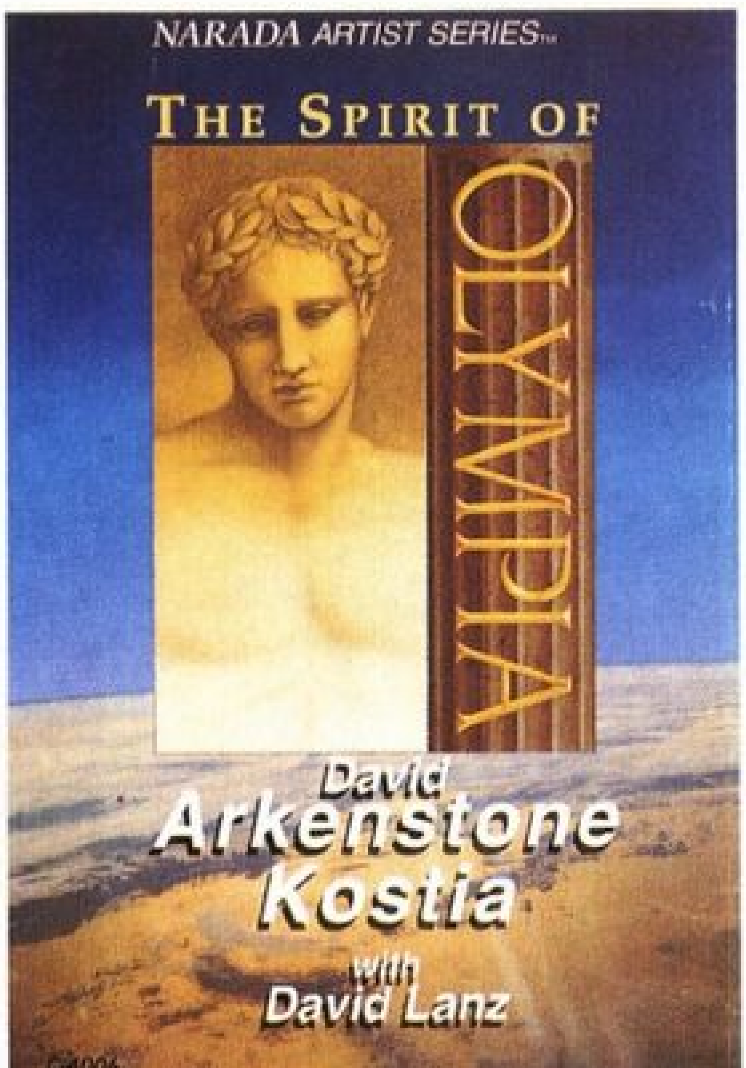
■ 첨단CDP(자동편집/뮤직 카렌다)
■ 5밴드 이퀄라이저
■ 다기능 타이머, 데크
제조원 : (주)인켈
소비자가격 : 458,000원
문의전화 : 795-9345

「한국 카사의 스파이더 클락」

■ 품명 : 스파이더 클락
■ 용도 : 거울, 타일등에 부착가능한 패션 시계
■ 가격 : 15,000
제조원 : (주)한국CASA
소비자가격 : 15,000원
문의전화 : 721-3204



음반



올림피아의 정신(The Spirit of Olympia)/뉴에이지

미국출신의 데이빗 아켄스톤과 데이빗 랜즈, 그리고 구소련 출신인 코스치아가 함께 만든 이 앨범은 공정성과 인내, 용기로 삶의 모든 영역에서 보다 나은 미래를 추구하는 모든 사람들에게 바쳐졌다.

특히 <Memories of Gold : 메모리스 오브 골드>는, 과거의 금메달리스트가 안개 속에 잠겨 있던 텅빈 스타디움 한가운데서 감격의 그 순간을 회상하는 광경을 표현하였으며, 자신의 노력이 결실을 거둔 사람이 가지는 여유로움, 한고비를 힘들여 넘긴 사람의 뿌듯함이 잘 표현되어 담겨 있다.



행복한 사람들

행복한 사람들은 91년도 소니뮤직(Sony Music)에서 주체한 '아시아 신인가수 선발대회'에서 선정이 된 재능있는 참신한 얼굴들로, 1,000여명의 참가자중 능력있는 싱어송 라이터 6개팀을 선발, 그동안의 기량과 실력을 모아 준비한 옴니버스 앨범으로, 각 장르별로 그들 각자의 독특한 특성과 재능을 마음껏 발휘한 작품집이다. 앞으로 국내 가요계는 물론 해외 진출까지 꿈을 꾸는 이들은 음악적 특색으로 록, 발라드, 포크, 블르스 그리고 댄스음악까지 다양하게 소화해내어 주변으로부터 관심의 눈길을 끌고 있다.

몰래카세트 1탄

요즘 한창 화제를 집중시키는 '몰래카메



라=이경규'라는 방정식이 꼬리표처럼 따라 붙는 이경규의 몰래 카세트 탄! 시원한 웃음 뿐만 아니라 이경규의 성장 고백 및 삶과 웃음에 대한 철학도 담겨있어 내용의 구성이 탄탄하다.

몰래카세트 스타비교분석, 자작시낭송, 퀴즈 등 다양한 코너 구성

CD



유도소녀 야와라

대단한 인기 속에서 막을 내린 극장판 「야와라! 겁장이 기쯔」. 당황할 정도로 약한 은행유도회 5인을 강하게 하기위해 「유」가 대활약하는 극장용 오리지날 스토리이다.

영화가 막을 내림과 동시에 오리지날 사운드 CD가 발매되었다. 내용은 「유」와 은행유도회 5인을 중심으로 구성되었다.

「GO! GO! 겁장이 기쯔」등 전 18곡이 구성되어 있다. 구성을 보면 업탬포곡이 많

고 들어서 즐거운 사운드 뿐이다.

또 BGM집 외에도 「와따나베」와 「더밍크」가 부른 삽입곡도 수록되어 있다. 이번에 오리지날 사운드 트랙은 BGM을 집대성한 느낌이 들정도로 완성되어 있는 작품. 영화를 본 사람은 물론 보지않은 「야와라」팬들도 듣지 않으면 손해를 볼 것이다.

쟈디온

게임음악의 상식을 넘어선 작품이다. 수퍼패미컴 게임 모음집이지만 특별 사운드 프로젝트에 의한 작품으로 비디오판의 작품보다 스케일 면에서 상당히 큰편이다.

위즈어포(WITH APP.O) 사운드 프로젝트에 의한 OVA보다 스케일이 좋다. 특



히 두번째 곡인 "기지탈출"을 들어보는 것만으로 CD전체의 값어치를 충분히 해낼 수 있다.특히 해설집이 있어서 상세한 내용을 더 잘알 수 있다. 더이상 말할 필요가 없다.

비디오



비디오/스타트랙6 "미지의 나라"

공상과학물 〈스타트랙〉이 첫선을 보인지 '25년'이 지났다. 1986년 미 N-BC TV를 통해 처음 방영된 이 영화는 지금도 미국 전역 2백23개 방송국에서 전파를 타고 있다. 원작자 진.로덴버리는 작년에 사망했지만 여전히 그의 작품은 우주여행의 꿈을 그리고 있어 팬들로 부터 사랑을 받고 있다. 6편에서는 여행도중 행성의 폭발로 표류하던 행성인을 구하지만 음모에 휘말려 엔터프라이즈 승무원들은 위기에 몰리게 된다. 과연 이 음모를 어떻게 풀어 나갈지 의문이다.

외계의 음모

최신전투기 "F-14"의 개발과 자기번식력이 있는 인공지능이 통신망을 통해 외부로 탈출한후 사건을 일으킨다. 곳곳에서 여러가지 큰 사건이 일어남과 동시에 취재를 맡은 기자와 인공지능과의 승부가 볼만한 꺼리이다. 특히 신비한 컴퓨터 그래픽과 커다란 로보트가 움직이는 모습은 보는 사람으로 하여금 긴장감을 더욱 고조시켜 준다.



▲ 외계의 음모에 등장하는 우주선

분노의 유산

평소 강직하기로 소문난 형사 잭은 유명 지휘자 살해사건을 수사하던중 범인이 아버지와 관련이 있다는 사실을 알아내고 당황한다.

그후 잭은 갈등끝에 암살 배후세력인 유태계 마피아의 뒤를 봐주고 있던 아버지의 과거 전력을 은폐하려다 결국은 복잡한 사건에 휘말려 1급 살인죄로 기소되기에 이른다.

아버지 세대로부터 물려받은 폭력, 거짓, 불명예 유산과의 싸움을 시작한 형사의 고뇌를 그린 영화로, 「대부3」의 에리 월락이 과거 유태계 마피아의 일원으로 활동했던 조부역을 맡아서 눈길을 끌고 있다.



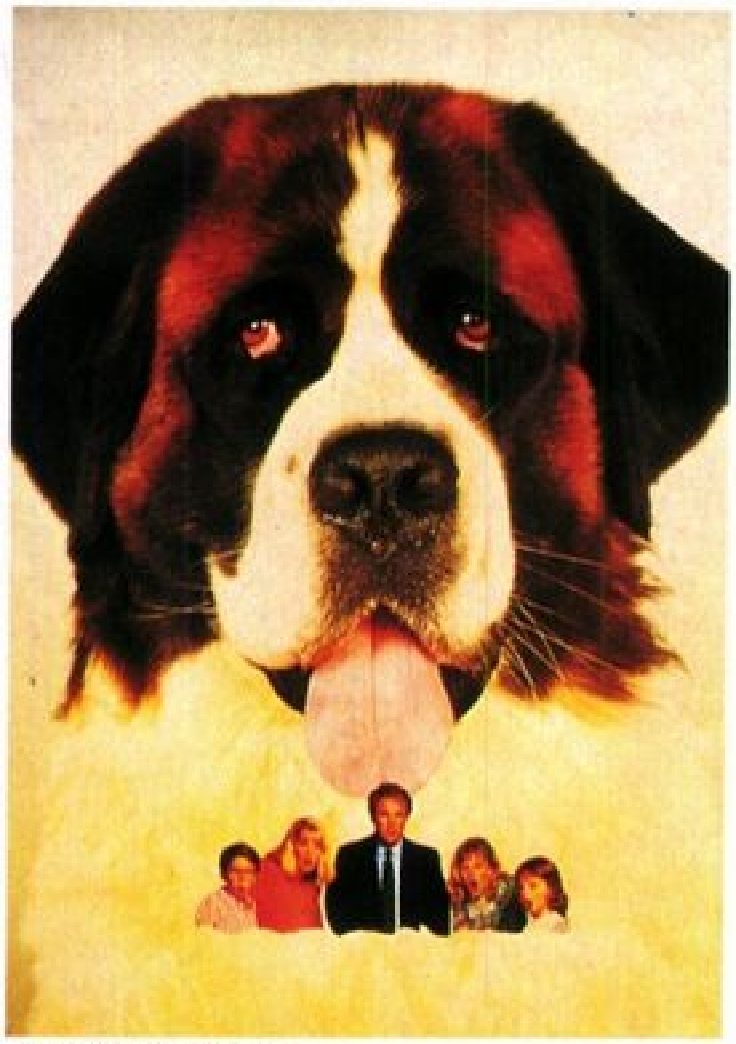


▲ 외계의 음모중 F-14 설계도

베토벤

어느날 밤, 애완견 센터에 도둑이 침입, 닥치는대로 강아지들을 트럭에 싣고 도주한다. 이중에 섞여있던 주인공 세인트 버나드종 강아지는 다른 강아지의 도움을 받아 탈출에 성공한다.

추위와 습기에 떨며 쓰레기통에서 하룻밤을 지낸 어린 강아지는 길거리를 방황하다가 우연히 신문을 가지러온 죠지를 따라



▲ 베토벤의 포스터!

뉴튼 집안에 몰래 들어간다. 이 영화의 주된 내용은 동물을 학대하는 어른들에 맞서 지켜주려는 어린이들의 순수한 마음을 재미있게 묘사하고 있다.

썸머슬램 '92

여름내내 기다려온 썸머슬램 '92

8만여 관중의 런던 노천경기장에서 벌어진 사상 최대의 화려한 경기.

L.O.D(레슬러의 이름)가 모터싸이클을 타고 등장하는 등 테크닉, 선수, 의상, 구성 모두가 새로워졌다. 스페셜 기획으로 "화려함 그자체"로 숨막히게 스토리가 전개된다.



▲ 썸머슬램에서 등장하는 주인공중 한명

가볼만한곳



아직은 비포장인 트랙을 흙먼지와 함께 질주!



▲ 자동차 디자인이 예쁘구나!

질주하는 자동차의 세계로 여러분을 초대한다!!

-한국 모터스포츠 챔피언쉽-

(11/21 22)

외국의 스포츠 세계에서만 볼 수 있었던 신나는 자동차 경주를 국내에서도 만끽할 수 있다!. 문명의 최대 이기인 자동차의 최고 속도가 보여주는 스릴은 온몸을 흥분시킬 것이다.

그동안 카레이서들의 숙원사업이었던 자동차 전용경기장이 용인 자연농원에 건설되 지난 9월과 10월, 두차례의 경기를 거쳐 이번달 21부터 22일 양일간 올해 마지막 자동차 경기가 펼쳐진다.

올바른 자동차 문화의 정착과 건전한 청소년 문화의 조성 등을 목적으로 하는 이번 경기는 29개팀, 250 여명이 참석해 그룹 N, 그룹A, 여성부, 원메이크 등 4개 경기 종목으로 실시된다.

모니터앞에서만 즐겨왔던 자동차경주를 직접 눈으로 확인하면서 흥분의 도가니 속으로 들어갈 수 있는 좋은 기회!!

잠깐만!



.구은중
.만 24세
.대검 합격
.現 오픈기획 대리

전자과 교사이신 아버님의 영향으로 자연스럽게 컴퓨터에 관심을 갖게된 구은중씨. MSX 기종의 싸이보그 Z, 패밀리 기종의 도술동자 구구 게임 제작에 참여.

-올 5월에 창업한 오픈기획에 계시죠?

:예. 새한상사에서 있다가 지금의 사장님과 함께 나와서 작지만 알찬 회사를 설립했습니다.

-MEGA MATE(메가 메이트)라는 게임 개발 장비를 개발, 시판중에 있다고요.

:예. 국내게임산업의 자존심을 일깨울 수 있는 첫 걸음이었으면 합니다. 이를 기화로 게임개발에 대한 폭넓은 저변확대가 이루어졌으면 해요.

-MEGA MATE(메가 메이트)가 대만에서 수입되고 있는 메가 디스크와는 어떤 차이점이 있습니까.

: 아무런 관련이 없어요. 메가 디스크는 단순한 롬팩 복사장비로 게임을 개발하거나 게임내용을 분석할 수 없습니다. 메가 메이트는 게임 개발장비입니다. 비교대상이 안돼죠.

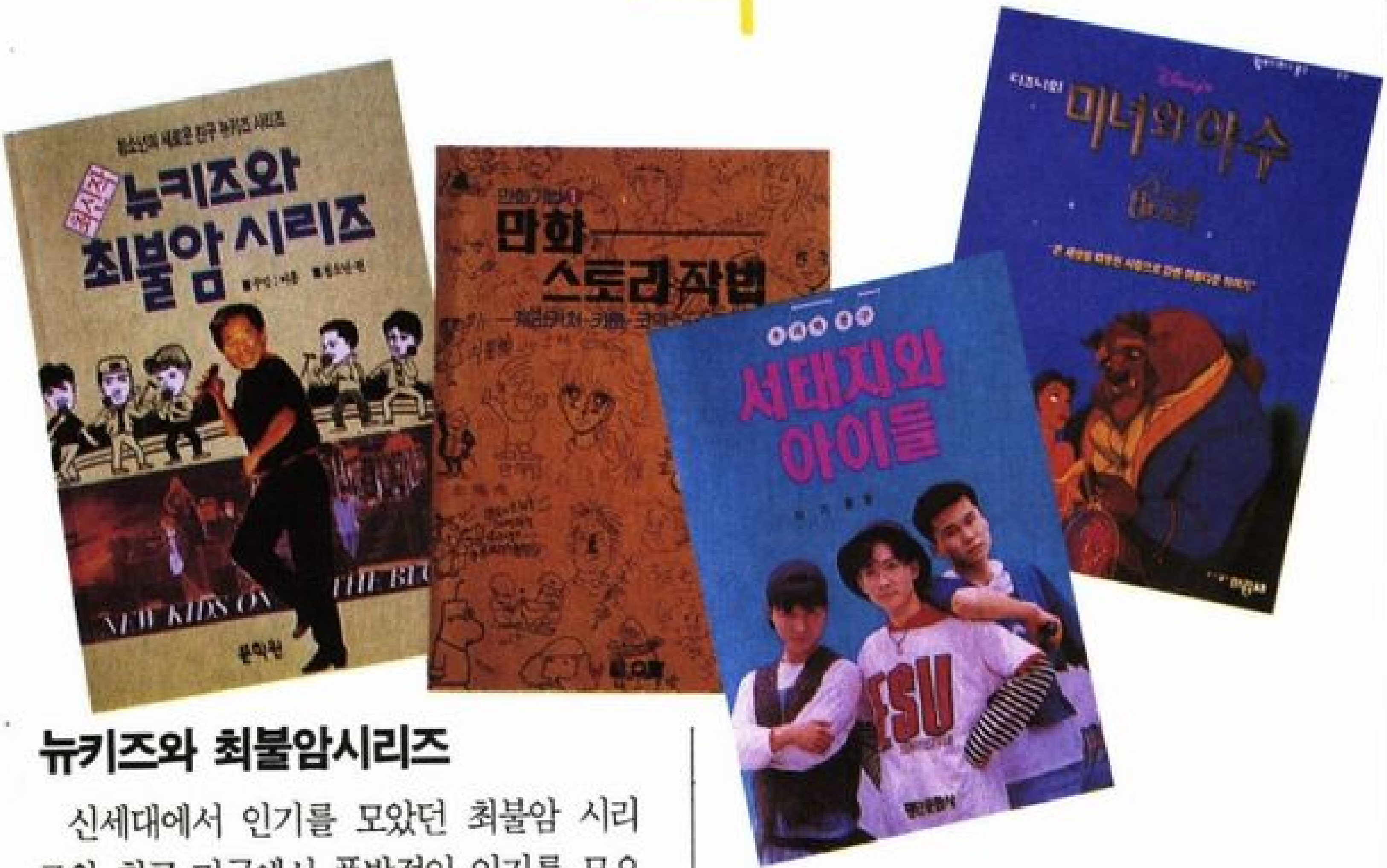
-뛰어난 장비이니 만큼 이제부터 돈도 많이 벌어들이실 것 같은데.

: 하하! 글쎄요. 그러나 저희는 여기에 만족치 않고, 국내 게임산업의 전반적인 부흥을 꾀하기 위해 노력할 것입니다. 앞으로 3년 정도면 일본내 유명 게임 제작사 못지않은 훌륭한 게임을 만들 수 있습니다. 자신합니다.

-나이가 별로 많지 않은데, 훌륭한 일을 하고 계십니다.

: 하하. 제 나이가 어린편이 아니예요. 자꾸 일본의 예를 들어 안됐는데, 그 곳에는 저보다 나이가 훨씬 어린 사람들이 게임개발에 뛰어난 능력을 발휘하고 있습니다.

책



뉴키즈와 최불암시리즈

신세대에서 인기를 모았던 최불암 시리즈와 최근 미국에서 폭발적인 인기를 모으고 있는 뉴키즈 그룹이 만나 폭소를 자아내고 있다.

별로 웃기는 것같지 않으면서도 막상 최불암의 그 어색한 인상을 그려보며 들으면 실소를 금치 못하는 최불암 시리즈, 뉴키즈와 함께 펼쳐지는 유머의 세계로 들어가보자!!

생각하면서 웃을 수 있는 웃음은 휴식이다!!

이훈/문학관/3,800원

만화 스토리 작법

'게임챔프' 편집부로 매일 쏟아지는 엽서중에서 많은 경우가 자신의 만화 실력을 뽐내는 엽서이다. 스트리트화이터2, 드래곤볼, 드래곤퀘스트, 화이널환타지 등의 캐릭터를 정성들여 그려서 보내오는 것을 보면 만화에 대한 관심이 어느정도인가를 짐작하게 한다.

이에 이 '만화 스토리 작법'라는 책은 만화를 사랑하는 '게임챔프' 독자들에게 도움이 될 수 있는 책!!

만화의 종류부터 개그만화, 스토리만화, 만화영화, 만화가가 되기 위한 코스 등 만화에 대한 이론과 실기작법을 체계적으로 구성한 만화 전문서이다.

만화를 보면서 만화를 배우는 책을 통해 '게임챔프' 독자들은 점점 멋있는 자신만의 그림을 보내오도록.....화이팅!!

박기준/우람/5,000원

서태지와 아이들

난 알아요
이 밤이 흐르고 흐르면
누군가가 나를 떠나버려야 한다는.....

한국 최고의 최대 히트와 더불어 '서태지와 아이들'의 신드롬으로까지 확산된 "난 알아요".

발라드풍의 노래를 밀어붙이고 댄스음악의 열풍이 신세대 속에서 휘몰아치고 있다. 물론 그 주역은 '서태지와 아이들'이다.

「서태지와 아이들」이라는 책은 그들이 스타가 되기까지의 숨겨진 이야기부터 그들의 음악세계, 심금을 울린 팬들의 사연편지 등을 '서태지와 아이들' 사진과 함께 내용을 전개하고 있다.

이기종/평단문화사/4,000원

디즈니의 미녀와 야수

최근 만화영화로 개봉되 선풍적인 인기를 모았던 미녀와 야수!!!

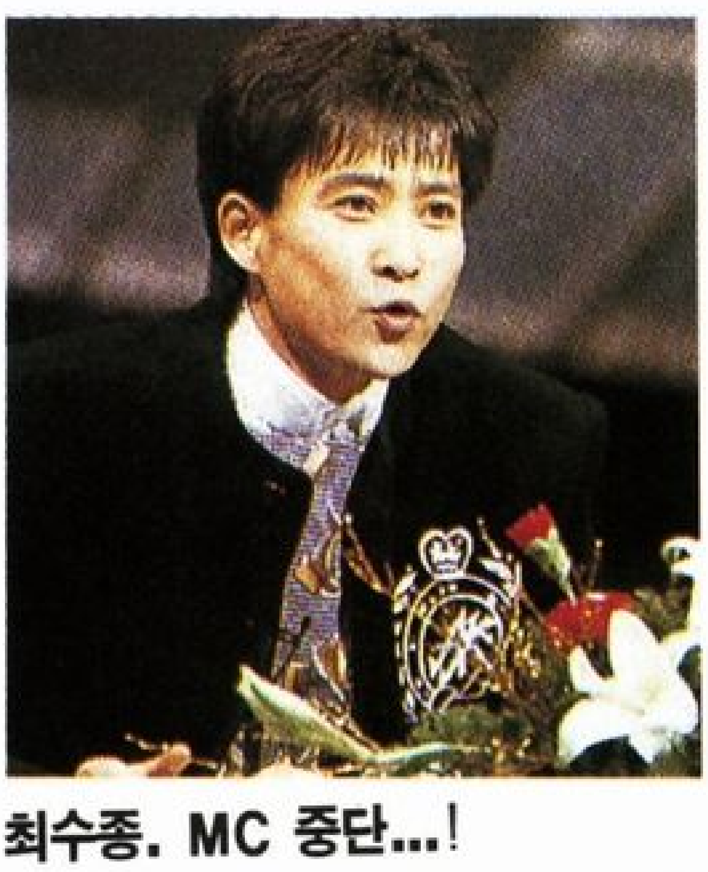
모든 연령층을 망라해 진한 감동을 전해주는 디즈니의 세계는 한결같이 사랑과 꿈을 주제로 희망과 용기를 불어 넣어주는 아름다운 작품들이다.

「미녀와 야수」도 이런 메시지와 더불어 프랑스 전설을 디즈니의 감각으로 새롭게 구성한 작품이기 때문에 한결 독특한 분위기를 자아낸다.

원작이 만화영화인 이 작품은 92년 골든글로브 작품상 수상, 92년 아카데미 주제가상, 작곡상 등 2개 부문 수상으로 또 한번 화제에 올랐던 작품으로 디즈니적인 재치와 모험, 아름다운 영상이 그대로 책으로 옮겨진 또하나의 "보는 책"이다.

월트디즈니/파랑새/3,500원

연예



최수종. MC 중단...!

'일요일 일요일 밤에'에서 MC로 활약중인 최수종(30)이 MBC 가을 프로그램 개편을 맞아 파트너인 이경규와 개그계의 신데렐라 이영자에게 자리를 물려준다. 처음 이 프로를 맞기 전에는 이전 사회자(주병진)가 워낙 잘해놓은 프로라 주눅이 들어 밤잠을 설친 적도 많았지만, 프로가 진행될수록 아끼고 사랑해준 팬들의 격려에 큰 도움을 얻을 수 있었다고. 초기엔 "어떻게 말해야 웃을까?"라는 '웃음 노이로제'(?)에도 걸렸었다는 최수종은 남을 웃기는 일이 쉽지않다는 것을 실감했다고 한다. 원래 웃음이 많아 누가 조금만 웃겨도 그칠 줄 모르는 웃음보를 터트렸는데, 이것이 문제가 되어 방송국 심의실로부터 방송중에 너무 웃지말라는 지적도 있었다고 한다. 코미디 토크쇼의 선장으로서 모진 풍파를 헤치고, 순항을 한 최수종은 아쉬움을 느끼면서도 이제부턴 자신도 시청자로서

편안하게 '일요일~ '을 지켜볼 수 있게 되었다고.

김형곤, MC로 데뷔

지난 달 11일부터 K2TV '웃음한마당'을 통해 개그맨 김형곤이 MC로 데뷔했다. '유머 1번지'의 '회장님 회장님 우리 회장님', '꽃피는 봄이 오면', '그는 이렇게 말했다' 등에서 날카로운 정치풍자로 각광을 받았던 김형곤은 본격 개그 토크쇼의 진행자 답게 해학과 유머가 철철 넘치는 개그 MC로 프로그램의 분위기를 살려나가고 싶다고. '웃음한마당'은 KBS에서 처음 시도되는 토크 코미디 프로그램으로 개그맨들이 이끌어가는 콩트와 탤런트, 가수 등 인기



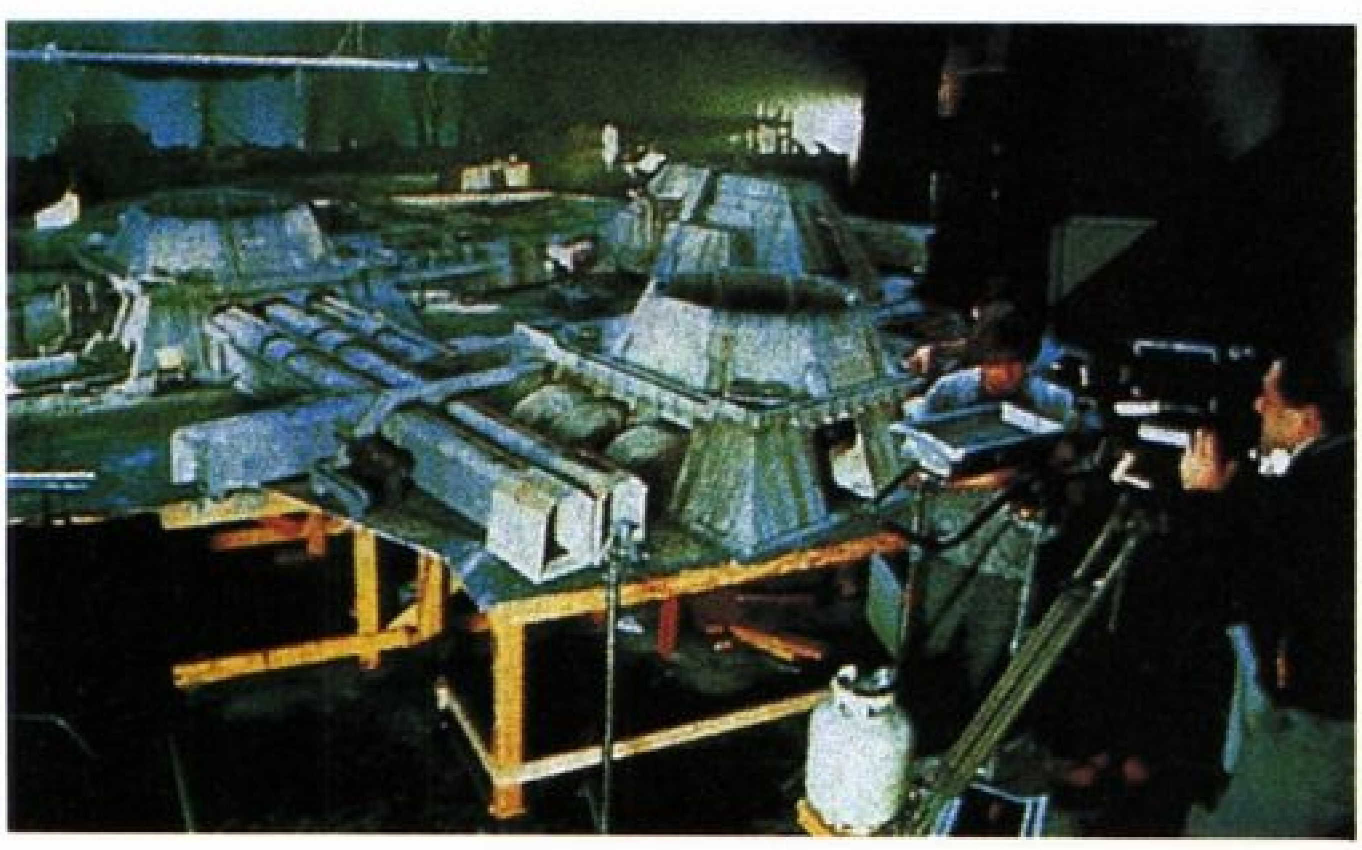
스타들이 총출현해 보여주는 종합 버라이어티 쇼.

영화

국내 첫 SF영화 만든다

우리 영화계에서도 공상과학을 그린 SF 영화가 제작될 예정이다. 전만배 감독(29)이 작년에 시나리오를 완성하고 직접 연출까지 하는 '크레파스 오페라'. 영화 타이틀의 크레파스가 주는 의미는 어른들이 잃어버린 동심의 세계를 불러일으키며, 오페라는 우주공간의 신과 메피스토를 등장시킴으로써 더해지는 장엄하고 신비로운 의미를 담고 있다. 독일의 대문호 괴테가 쓴 소설 '파우스트'를 인용한 이 작품은 악마 메피스토 펠레스가 파우스트 박사의 영혼을 걸고, 하나님과 내기를 하지만 결국 그레첸의 순결함에 의해 실패한 후, 내기에 진 벌로 우주공간의 '양심감옥'이라는 불지옥에 갇혀 부활할 그날만을 기다리며 고통받고 있다는 설정으로 시작된다. 메피스토 역은 대학 동문이고, 미리 시나리오를 읽은 영화배우 이경영이 맡을 예정. 우주속에서 신음하는 악령, 날아가는 메피스토, VTR 속에 흡수되는 연인의 모습 등 작품속의 수많은 SF적 요소는 국내 전문제작소인 '코리아 SFX'에서 맡고 모자라는 부분은 미국이나 일본의 전문 기술자에게 위탁할 예정이다.

이 작품은 12월경 독일의 괴테하우스 현지에서 크랭크 인(시작)된다.

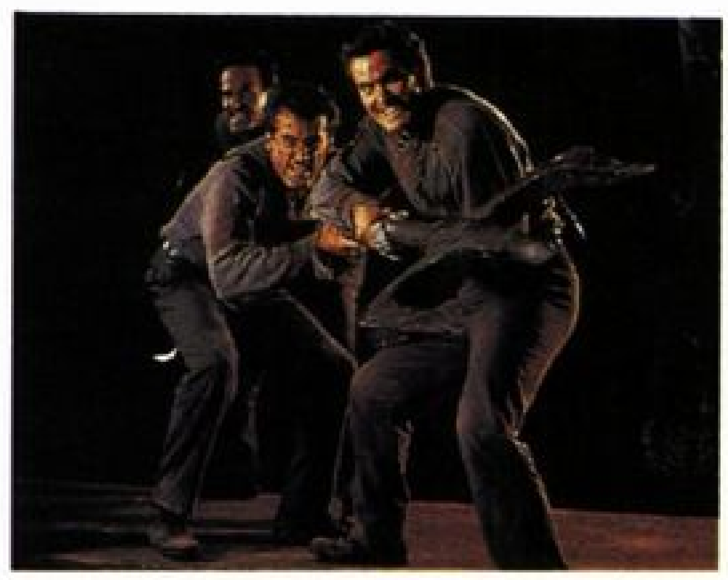


『나홀로 집에』 속편 제작 중

20세기 폭스사가 공전의 히트를 기록한 가족영화 『나홀로 집에』의 속편 제작에 심혈을 기울이고 있다. 현재 촬영 막바지에 이른 이 화제작은 전편의 스텝, 캐스트가 그대로 참여하고 있다. 이번 크리스마스에는 누가 홀로 남게 될까? 그러나 귀여운 악동 케빈은 이번엔 집이 아닌 뉴욕거리에서 길을 잃게 된다.



주인공 케빈역의 「맥컬리 컬킨」



SFX로 무장한 블랙 코미디 국내 상륙 준비

미국 인디펜던트 영화계에 소문난 괴짜 감독 「샘 레이미」가 유니버설 영화사와 손잡고 제작한 '이블데드'3탄 〈어둠의 군단〉이 드디어 국내상륙을 앞두고 있다. 이 영화는 탁월한 카메라 워크와 애니메이션, 특수효과가 만들어낸 첨단 SFX 화제작이다. 20세기의 청년 애쉬(브루스 캠벨)가 「죽음의 책」이라는 마력에 의해, 13세기 중세시대로 끌려가 악령들과 대항해 싸워나간다는 다소 과장된 듯한 내용을 담고 있다. 그러나 무시무시함 속에서 폭소를 자아내게 하는 유머감각 또한 이 영화의 특징이다. 언제 쯤 국내에 소개될지는 알 수 없지만 기다려지는 영화이다.


부산
게임총판전문
코리아 시스템
최상의 제품을 가장 안정된 가격과 신용을 근본으로 성장하고 있는 코리아시스템과 시작하세요.
게임기의 모든것 총집합 각종
게임팩에서 16BIT 컴퓨터
게임까지 · · · · · · ·
취급품목
재믹스롬팩 및 합팩
겜보이롬팩 및 합팩
훼밀리팩 및 합일팩
컴보이롬팩 및 합팩
수퍼겜보이 신팩
재믹스 전용스틱, 겜보이 전용스틱
겜보이·재믹스 겸용스틱
훼밀리스틱, 각종무선스틱
컴보이 조이스틱
광선총 기타 전 게임기 및 주변기기
개업·겸업전문상담
각 가전대리점
비디오숍
문방구점
신규사업자
주소 : 부산시 동래구 명륜동 533-
율곡 컴퓨터 도매상가 114호
TEL : (051)556-2722, 2
부산 • 경남
게임총판
게임기 및 롬팩 전문도매
부산·경남 체인점모집

각종 • 게임기 • 롬팩 • 도소매 • 전문점

대구

JH 종합부속통신



슈퍼 겜보이
• 타스크포스 해리아
• 도날드덕
• 골든액스 Ⅱ
• F-1 써커스
• 노스탈지아1907
• 헤비노바
• 우나우니 월드
• 트레이지아
• 엔디드라인
• 신장의 야망

슈퍼 패미콤
• 슈퍼 와간랜드
• 라군
• 레밍스
• 슈퍼 포메이션 축구
• 디멘숀훠스
• 던전 마스타
• 슈퍼 신장의 야망
• 슈퍼 차이니즈 월드
• 슈퍼 화이어 프로레슬링
• 뇌전 전설

훼밀리
• 록맨 Ⅳ
• YS Ⅱ, Ⅲ
• 북두권 Ⅳ
• 4합 마리오 Ⅲ
더블 드라곤 Ⅲ
인자용검전 Ⅲ
슈퍼곤두라
• 2합 (드래곤 볼 Z Ⅱ + Ⅰ)
• 라이트 건담물어 Ⅱ
• 화이날 환타지 Ⅲ
• 드래곤 퀘스트 Ⅳ
• 스파르탄 X Ⅱ
• 프로야구 최강편



■ 주소 : 대구시 중구 상덕동 4-3(교동시장 내)

■ TEL : (053)422-6365 (053)424-4888

12월 5일!

대·변·신

앤트워프 Antwarp

어느 곳에서도 볼 수 있는 게임 유저들을 위한 써비스 제도가 시작됩니다.

말뿐이던 기존의 회원제도!

혁신적인 회원제도가 탄생합니다.

고급수준의 게임유저들을 위한 게임 잡지가 창간 되었습니다.

이제는…

드디어 고급수준의 게임유저들을 위한 고급수준의 매장이 필요한 때입니다.

앤트워프는 타 매장과는 달리 경제적이고 안정된 가격의 SOFT를 판매하며 수준있는 유저들을 위한 국내외 신종 SOFT를 원활히 공급할 것을 약속드립니다. 또한 초보자 여러분을 위해서도 끊임없는 지원과 안내를 계속해 드릴 것입니다. 앞으로 이 모든 것을 가능케 할 예정입니다. 많은 기대와 성원을 부탁드립니다.

게임챔프의 창간을
진심으로 축하합니다.

게임챔프 창간기념 CD제작 참여!
스트리트 파이터 T셔츠 100여장
게임 유저들을 위해 기증
앞으로도 앤트워프는
게임챔프와 함께
게임 유저들을 위해
노력해 나가겠습니다.

〈알립니다〉

게임, 에니메이션 음악 CD 주문 판매개시!(우편 판매가능)

MSX 유저들을 위한 희소식!

지금까지 언어의 장벽이나 높은 난이도를 클리어하지 못한 게임들을 모두 깰수 있게끔 프로그램을 개조한 무적 게임의 COPY를 시작합니다.

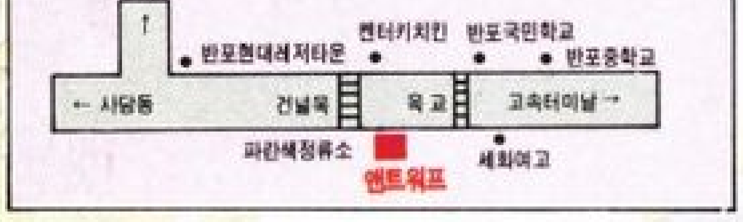
〈개조내용〉

Xak 1.2/YS 1.3/시공의 신부/프레이/바리스 Ⅱ/카오스 엔젤르 등은 캐릭터가 무적이되며 마법력도 줄지 않습니다.

DE·JA/드래곤나이트 1.2/FOXY/전뇌학원 Ⅰ.Ⅱ.Ⅲ/X·NA 등은 게임을 깨지않고도 게임의 모든 데모를 보실수 있습니다.

이외에 소개되지 않은 게임도 있으니 자세한 것은 전화문의 하세요.

(MSX 신종게임은 매장의 POWER UP때부터 공급할 예정입니다.)



〈알립니다〉

앤트워프가 매장을 이층으로 이전했습니다. 더 넓고 깨끗한 매장에서 여러분을 기다립니다.

파란색 버스 : 289-1, 289, 300, 555, 587, 29, 1, 16, 21, 58-2, 82-1, 88, 86, 212를 타고 구반포에서 하차 바로 앞에 켄터키 치킨이나 앤트워프가 있습니다.

■ 앤트워프전화 : 594-3466, 594-3467 ■ 앤트워프 온라인 : 국민은행 056-24-0207-532

전문점탐방

Antwarp

“신종 게임이 강남에서 제일 빨라요!”

—취재 김두원 기자

출동

나와 비슷한 친구들이 많이 있을 것 같아서, 강남 방면으로 처음 시작을 준비. 앤트워프...매장이름이 아리송한 것이 나의 탐구열을 자극. 출동! 그 곳은 구반포 세화여고 옆에 위치.

뿅!(이 소리가 아닌데). 다시 한 번. 뿅!(그래 이 소리야). 순간이동을 이용. 이런 실수를. 건너편 이었네. 아니 저 친구들 누구지? 아하. 게임매장을 1F에서 2F으로 옮기고 나서 선전하고 있구나. 어이~ 친구들... !!!뾰뿅.



히히~ 어서오시라고? 단숨에 달려가야지. 이크. 저기가 세화여고? 여학생들... 한눈 팔지말고. 왼쪽은 사당동 방향. 오른쪽은 고속버스터미널 방향. 대로변에 위치해 있군.

그래도 그렇지. 길가에서 큰절까지. 찾아오시는 게임 매니아는 왕이라는 앤트워프의 친절함을 확인. 아쿠~ 길을 막고 있다고 봉변(?). 눈시울이 뜨거워져...흑흑. 알았음. 들어가겠음. 만나서 반갑습니 다.



매장이 깔끔하다

야~ 정돈된 매장. 푸짐한 게임관련물품... 35평 규모의 매장은 4개의 공간으로 나눠져 있고. 입구에 들어서면 곧바로 전시매장. 수퍼 패미콤, 메가드라이브, 각종 CD게임... 이야호. 내 세상이다. 켁켁.

키가 아주 큰 분. 이 학수(23세). 매장의 고참 관리자. 동국대 휴학중. 지성적이면서 순수한 마음을 소유. 키가 작은 분. 이철민(21세). 게임이 좋아서 엔트워프에서 일을 한다고. 게임에서 귀엽고, 착한 주인공을 기억하는가. 바로 이 곳 앤트워프에 오면 만날 수 있다. **시간은 평일엔 AM 11 : 00 PM 8 : 00까지, 토·일요일엔 AM 10 : 00 부터 PM 8 : 00까지**



좌로부터 이철민, 이학수

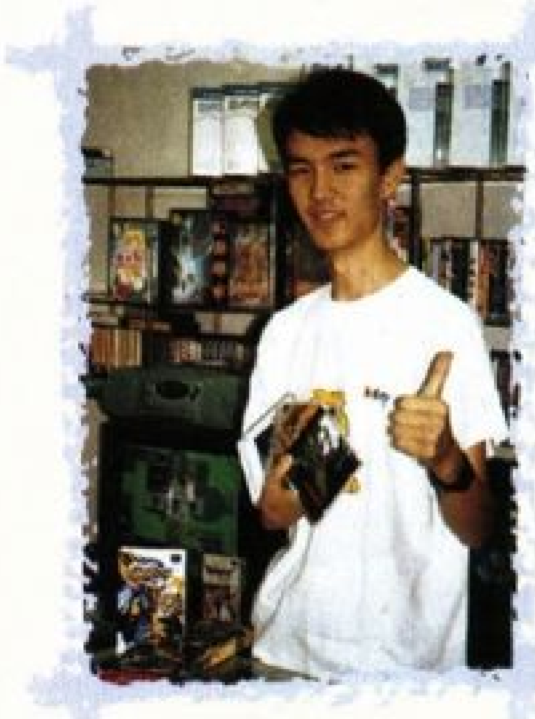
값싸고 신속하고...

앤트워프의 자랑거리는 많지만 그중에서 두 가지를 꼽는다면. 신종게임을 가장 빨리 입수, 저렴하게 판매하고, MSX2 게임을 무려 1,500여 종류를 갖추었다는 것이다. 지방에서도 게임구입을 원한다니... 또한 주문식 판매란 것이 있다. 이는 사고 싶은 게임을 미리 신청하면 며칠 후에 살 수 있는 제도인데, CD게임은 7일. 롬팩게임은 3일 쯤이면 집에서 구입할 수 있음을 전화로 연락받는다. 물론 지방에 있는 게임 매니아에게도 우편판매를 한다.

챔돌이의 우편판매 안내도

구입희망 ➡ 앤트워프에 전화 ➡ 자료발송(앤트워프) ➡ 은행입금 ➡ 입급확인(앤트워프) ➡ 물품발송(앤트워프) ➡ 물품받음

자세한 문의는 ☎ 594-3466/7



회원이 되고 싶어!

아이고 힘들다~. 켁켁. 그리고 회원은 구입 및 교환시 10% 정도 할인을 받게 된다. 앞으로는 회원에 대한 대우를 더욱더 최상으로 할 예정. 앤트워프의 게임음악은 유명한데, 애니메이션 음악과 아울러 회원에게 증정. 오리지널 브로마이드 증정등의 다채로운 구상 중에 있다. 한번 앤트워프에서 물품을 구입 또는 교환이 이루어지면, 회원으로 등록, 회원증을 공짜로 받는다. 회원증 위·오른쪽에 있는 생명체는 어떤 생물을 형상화 한 것인데. 알고 있는 게임 매니아는 지금 곧 우편엽서를 이용. 앤트워프로 보내길...추첨하여 푸짐한 상품을 준다고. 챔돌이가 주나 안주나 확인해서 1월호에 명단 게재하겠음.



챔돌이 떠날 시간. 다음에 또. 어! 그런데 왜 아쉬워들 않하지? 약효가 다 됐나? !!! 뾰뿅. 이잉~ 가지마 잉~... 안녕!



보너스환상특급



보너스특급 1

보너스 환상특급은 '게임챔프' 독자들을 위한 보너스제도로서 매달 여러분에게 드리는 '챔프티켓'를 모아서 아래 상품의 점수에 해당되면 멋진 선물들을 가지고 갈 수 있는 코너입니다. 게임을 사랑하는 여러분들이 필요한 물건을 '보너스 환상특급'를 통해서 무료로 얻을 수 있는 획기적인 코너입니다!.

보너스특급 2

또 한가지! 챔프티켓을 창간호부터 1년치(12개월)를 모아 오시면 '게임챔프'에서 발간한 단행본 중 원하는 책 1부를 증정해 드립니다.

보너스특급 3

또! 또! 한가지!! '게임챔프'에서 드리는 멋진 선물!!!
게임에서 등장하는 멋진 캐릭터들의 모습이 담겨있는 카드를 드립니다.
카드에 적혀 있는 점수를 모으면 각종 선물을 탈 수 있는 챔프티켓이 되기도 하고 예쁘게 코팅을 해서 친구들에게 자랑도 할 수 있습니다!(필요한 카드끼리 교환도 가능) 또한 매달 여러분에게 드리는 4장의 챔프티켓를 계속 모으면 신나는 카드놀이도 할 수 있답니다.

이달의 보너스 환상 퀴즈

드래곤퀘스트Ⅴ에서 어떤 사람이 주인공에게 골드오브를 보여달라고 한다.
그사람은 누구일까요?

※ 이 문제의 정답은 애독자 카드에 적어 11/30까지 보내주세요.
정답자 중 10명을 추첨해 '챔프점수'를 드리며 그중 1명에게는 슈퍼패미컴 롬팩을 드리겠습니다.

응모요령

매달 20점의 '챔프티켓'를 드립니다. 멋있는 카드도 모으시고 상품을 탈 수 있는 점수가 되면 저희 게임챔프 오셔서 선물을 타 가세요.(수도권 외 지역은 우송해 드림) 상품은 240점부터 드리겠습니다.
상품을 타기위해서 점수가 너무 많다고 생각하시지요.. 그러나 실망은 금물...
빨리 점수를 모으고 싶으면 게임챔프 안에 있는 여러가지 코너를 이용해 주세요. 여러분들의 코너인 '틴틴 갤러리', '게임묘수', '버그를 잡으세요'. 등에 응모하셔서 선정이 되면 많은 점수를 드리겠습니다. 또 1년 정기구독자에게는 1,000점을 드립니다.
부디 행운이 당신에게로...
단, '게임챔프 카드'의 유효기간은 1년입니다.

240점 인기 게임
캐릭터 모음 스티커

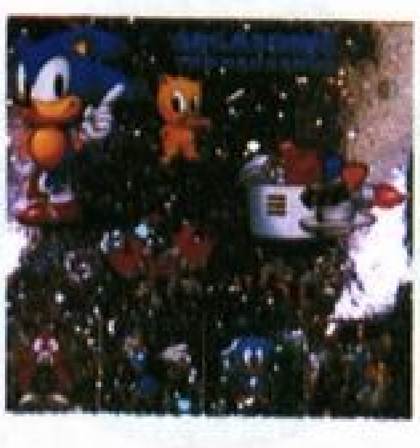
1,500점 각종 게임
캐릭터 팬시노트

2,000점 오리지널
캐릭터 인형

2,000 점 패밀리 최신 게임팩

3,500 점 굳보이 게임기
또는 터보죠이스틱

4,000점 메가드라이브 롬팩, 셀렉터,
또는 오리지널 인기 게임 음악 CD



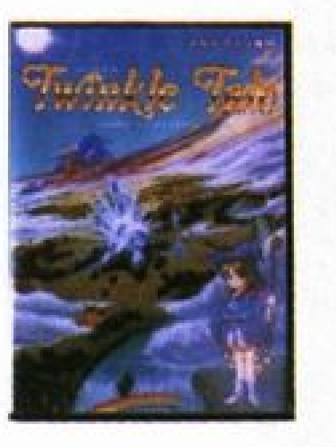




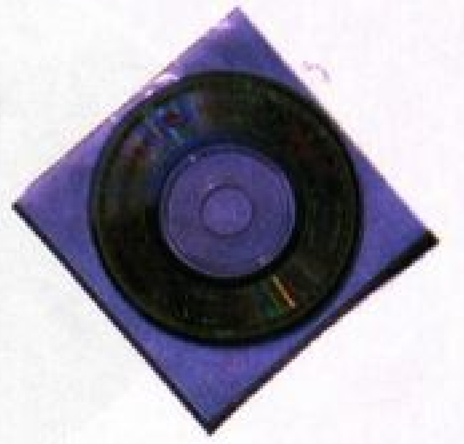












챔프티켓으로 카드놀이를...

'챔프티켓' 은 여러분들이 좋아하는 멋있는 캐릭터들의 모습이 그려져 있는 카드입니다. 카드위에 적혀 있는 점수를 모아 상품도 탈 수 있고 코팅도 해서 친구들에게 자랑도 할 수 있는 예쁜 카드입니다. 또 매달 여러분에게 드리는 카드를 모으면 친구들과 함께 재미있는 카드놀이도 할 수 있답니다.

'챔프티켓' 종류는 빨강색 9장, 파랑색 9장, 보라색 9장 녹색 9장으로 총 36장입니다. 여기에 카드놀이를 더욱 재미있게 할 수 있는 은색카드 5장도 마련되어 있습니다.

놀이방법(4명의 경우)

우선 리더를 한명 정한후 9장씩 나누어주고 시계방향으로 리더부터 1장씩낸다.

그런데 리더가 낸 색깔과 같은 카드를 내어야지 다른 카드를 내면 무조건 지게 된다.

같은 색깔의 카드를 내어 가장 높은 숫자의 카드를 낸 사람이 카드를 모두 가지고 간다. 이때 거두어 들인 카드 1장에 10점씩 계산하면 4장이므로 40점이 이긴 사람의 점수가 되는 것이다. 단, 리더가 낸 카드의 색깔과 같은 카드가 없을 경우는 다른 색의 카드를 내놓는데 적은 숫자를 내어야지 다음에 그 색깔이 나오면 유리하다.

그래서 1회전이 종료된다. 그러면 몇회전이 남았을까요? 9장씩 나누어 가졌으니까 8회전이 더 남은 셈이죠. 나머지 8회전을 모두 끝낸 후 자기의 점수를 계산해 다른 사람과 점수를 비교한 후 많은 점수를 획득한 사람이 오늘의 우승자가 되는 것이다.

여기서 카드놀이를 더욱 재미있게 하는 '은의 카드'의 사용방법을 설명하면 5장의 '은의 카드'를 잘 섞은 다음 리더가 1장을 뽑는다. 그 1장에 의해 카드놀이를 더욱 스릴있게 즐길 수 있다.

단, '은의 카드'는 1게임에 1번밖에 뽑지 못한다.

'은의 카드'는 5장으로 되어있는데 그 사용방법을 설명하면,

* 탑의 카드

탑의 카드를 뽑으면 녹색 카드 중 7 숫자가 적힌 카드가 나온 회에 이긴 사람이 -360점이 되는 것이다. 결국 나머지 세장이 각 10점씩이니까 30점이 되고 녹색 7의 숫자 카드가 -360이 되어 결국 -330이 되는 것이다.

* 악마의 카드

악마의 카드는 모든 색깔의 카드에서 5자리 숫자 카드가 -90이 된다. 마찬가지로 5자리 카드를 내면 그 회에 승리한 사람이 -90이 되는 것이다. 역시 나머지 3장이 30점이니까 -60이 되겠죠!!

단, 전회에서 악마의 카드는 뽑았으므로 그 다음회부터는 제외시켜 놓는다.

* 달의 카드

달의 카드는 1회전에서 이긴 사람과 8회전에서 이긴 사람이 각각 -180점이 되는 것이다.

* 사신의 카드

사신의 카드를 뽑은 경기에서는 보라색 9장이 모두 -40점이 된다.

예를들면, 리더가 파란색 카드를 내었는데 어느 사람이 파란색 카드가 없어서 보라색 카드를 내면 파란색 카드를 낸 사람 중 가장 높은 숫자를 낸 사람이 이기면서 -40점이 된다. 만약 모두 보라색을 낸 경우 숫자가 높은 사람이 승자가 되는데 보라색이기 때문에 -40 4=-160점이 된다.

* '뽑으면 안될 카드'

뽑으면 안될 카드를 뽑은 회전은 지금까지 있었던 은의 카드의 경우가 모두 해당된다. 예를 들면 사신 카드가 나올 경우는 -40점. 악마의 카드가 나올 경우는 -90이 된다

5,000점 수퍼패미컴 최신 팩 또는 수퍼패미컴용 마우스

15,000점 PC엔진 또는 메가드라이브(수퍼겜보이) 게임기

20,000점 수퍼패미컴(현대 수퍼 컴보이) 게임기

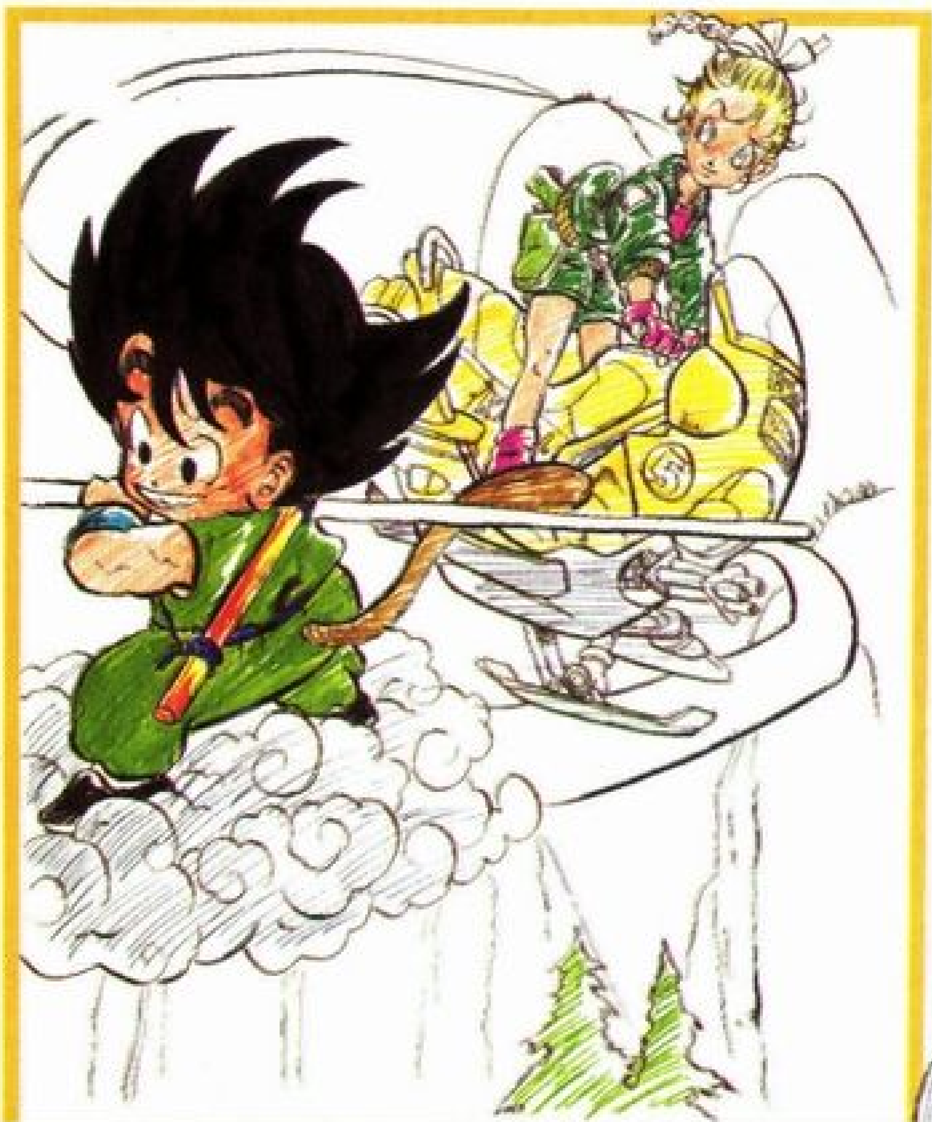
7,000점 미니컴보이 게임기 또는 바코드 게임기

24,000점 게임 전용 모니터

12,000점 핸디 겜보이 게임기

28,000점 원더메가 게임기





인천시 북구 부개동 399번지 6호 우성아파트 나동 205호 전상규
(보너스 25점)




서울시 동작구 사당1동 427-13
15통 5반 김도승 (보너스 20점)



▶ 경기도 수원시 장안구 화서 아파트 23동 401호 남용섭 (보너스 40점)

틴틴



◀ 인천시 남구 도화2동 105-1 태희아파트 다동 305호 김기태 (보너스 30점)

1. 그림참가 방법

① 관제엽서 뒷면 혹은 내용물을 우편으로 보내세요.
② 연필을 사용하여 밑그림을 그리세요.
③ 제도용 잉크와 펜촉을 사용해 덧그림을 그리세요. (펜을 누르는 힘에따라 선의 굵기가 틀려지므로 잘 활용하면 멋진 그림을 그릴 수 있습니다.)
④ 물감이나 포스터 칼라를 사용하여 색을 칠하세요.
⑤ 보내실 주소와 자신의 주소를 꼭 쓰세요.

2. 4컷 만화 작성법

① 관제엽서의 뒷면을 이용하세요.
② 4컷 만화는 가로 6센티메터, 세로 4센티메터의 크기로 그려서 우편엽서 뒷면에 그려서 보내 주시기 바랍니다.

3. 콩트참가 방법

① 관제 엽서를 꼭 사용하세요.

▲ 서울시 관악구 봉천10동 41-277호 3통4반 임병탁 (보너스 30점)



경기도 양평군 양평읍 공흥1리 353-2 김유제 (보너스 20점)

그림을 보내주신 독자 여러분들의 성원에 감사드립니다. 이 난에서는 여러분들이 보내주신 4컷만화와 창작성이 뛰어난 작품,게임에 관련된 캐릭터 등의 모습이 담긴 그림을 선정하여 게재하고 있습니다. 앞으로도 많은 참여 부탁 드립니다.

② 꽁트에 참가하시려면 여간 우스운 얘기가 아니면 참가를 포기해 주세요. 읽어보고 우습지 않으면 시간 낭비이니까요.
하지만 우스운 얘기가 있으시면 많이 많이 보내주세요.

③ 내용은 간략하면서도 우스운 얘기이여야 합니다.



▲ 부산시 금정구 구서 1동 468-14번지 9통 4반 신화맨션 202호 송상현(보너스 15점)

갤러리



대구시 중구 동성로 3가 62번지 우경찬 (보너스 25)



◀ 서울시 마포구 망원 2동 465-2 임창나동 303호 최은미 (보너스 30점)



▲ 부산시 사하구 당리동 산 92-1 38통 4반 에덴동산타운 4동 606 호 임지홍 (보너스 20점)



► 부천시 남구 송내 1동 300-10번지 14통 5반 조은식 (보너스 25점)

4. 이러쿵! 저러쿵! 코너 참가방법

① 관제 엽서를 꼭 사용하세요.

② 근래 자신이 느끼고 있는 사항을 엽서에 간략하게 적어서 보내주세요.

예〉 • 드래곤 퀘스트는 공략본이 없으면 재미있게 정복하기 어려울껄!

• 바이오리듬이 좋은 날은 게임을 쉽게 정복할 수 있다.

* 게재된 작품중 선정하여 해당되는 보너스 점수 및 우수한 작품에 한해서는 예쁜 선물도 보내 드립니다. (보너스 점수에 관한 구체적인 내용은 본지의 보너스 환상특급을 참조하시기 바랍니다.)

► 서울시 중구 신당 3동 372-1518 16통 7반 정경원 (보너스 20점)





게임개발 이렇게 합니다

제 1 회



필자 : 열림기획 구은중

시작하며...

국내에 게임이 보급된지도 어언 십여년이 흘렀다. 그 동안 게임은 빠른 속도로 발전하여 일반 오락실과 가정용 게임기 모두 괄목할 만한 성장을 이룩했다. 현재 가정에 보급된 게임기만도 약 200만대를 육박한다. 이는 1가구당 4인 기준으로 보면 거의 한 집에 한대 꼴로 게임기를 보유하고 있다는 이야기가 된다. 그러나 우리는 게임기의 저변확대라는 외견상의 성과에만 만족할 수는 없다. 왜냐하면 국내 200만대 정도의 게임기가 대부분 일본에서 개발/제작된 게임기들이기 때문이다. 일부 국내 대기업에서 게임기를 판매하고는 있지만,이는 일본의 게임기를 비싼 로열티를 지불하고 완제품을 수입하거나 아니면 부품을 수입, 조립하는 수준이다. 또한 국내 중소기업의 대만제 게임기 판매와 부품을 수입, 조립한 제품도 상당량을 차지한다. 우리는 의문을 갖는다. 우리나라는 게임기를 개발할 기술이 없는 것인가를.

그러나 그렇지는 않다. 게임기(하드웨어)의 개발은 그렇게 어려운 것은 아니다. 다만 게임 프로그램(소프트웨어)의 미숙함에 개발할 엄두를 못내고 있는 것이다. 게임기는 그 자체만으로 단순한 쇳덩어리에 불과하다. 게임기는 게임 프로그램(소프트웨어)의 지원을 받아야 하는 이유가 여기에 있다.

가까운 일본의 경우 한 종류의 게임기에 보통 20에서 70여개의 소프트웨어 개발업체들이 참여하여 게임기의 발전을 가속시킨다. 하지만 국내의 경우는 어떠한가. 하드웨어뿐만 아니라 소프트웨어까지도 모두 일본제, 아니면 이를 복제한 제품이 주류를 이룬다. 이는 가정용 게임기만의 문제는 아니다.

IBM PC용 게임들도 거의가 미국 등지에서 개발된 게임이며, 일반 오락실의 모든 게임들도 대부분 일본에서 제작됐다. 시장잠식에 따른 막대한 경제적 손실을 차지하더라도 전면적인 게임산업 종속화에 이어지는 민족적 자긍심 말살위기는 우려되기에 충분하다. 물론 국내에서도 전혀 게임개발을 하지않는 것은 아니다. 몇몇 중소업체에서 일반 오락실용과 가정용 게임기의 소프트웨어에 손을 대고는 있지만, 아주 미약한 수준이다. 실제로 국내에서 본격적으로 게임개발에 참여하고 있는 인원은 50여명 정도 밖에 안되며, 게임개발에 참여하고자 하는 사람도 극히 드물다. 이에 대한 필자의 생각은 게임산업의 가시적 발전에 비해 게임제작에 대한 정보가 절대적으로 부족하다는데 원인을 찾는다. 게임제작을 다루는 전문서적이나 전문학원이 전혀 없는 것이 이를 반영한다.

따라서 많이 미숙하지만 그동안 게임개발에 직접 참여해온 필자의 경험을 살려, 국내 게임개발의 저변확대에 조그만한 보탬이 되고자 기초 지식을 연재한다.

게임의 종류

게임은 용도면으로 분류하면 크게 일반 오락실용과 가정용으로 나눌 수 있다. 일반 오락실용과 가정용은 서로 공통된 점도 많으나 자세히 살펴보면 기획단계부터 큰 차이가 난다.

일반 오락실용 게임제작의 주안점은 철저한 상업성을 띈다. 따라서 게임 프로그램이 먼저 고객의 시선을 끌어야 하고, 하나의 동전으로 너무 길지 않은 게임 시간이 진행돼야하며, 게임이 끝났을 때 다시 할 수 있는 매력 또한 있어야 한다. 하지만 가정용 게임은 무엇보다도 시나리오가 좋아야 하고, 편안한 마음으로 게임을 즐길 수 있어야 하며, 게임의 내용 또한 시간이 오래 걸릴수록 인기가 높다. 또한 하드웨어의 성능에 따라 게임의 질이 크게 좌우된다. 이러한 이유로 주로 일반 오락실용은 액션이나 슈팅게임이 주류를 이루고, 가정용 게임은 RPG(롤플레잉)게임이나 시뮬레이션 게임이 각광을 받고 있다. 가정용 게임을 좀더 세분화 하면 게임기용 게임과 PC용 게임으로도 나눈다. 게임기도 엄격히 PC(퍼스널 컴퓨터)라고 할 수 있으나, 일반적으로 가정용 게임기라고 호칭한다.

게임개발시 필요인원

게임은 컴퓨터와 예술의 합작품이라고 생각한다. 다시말해서 컴퓨터는 종합예술이라고 할 수 있다(필자의 견해로는 오히려 예술쪽에 가까운 것 같다). 게임은 기획부터 시작하여 시나리오, 프로그래밍, 그래픽, 뮤직, 전자기술등 모든 분야가 종합되어 완성된다. 그러므로 게임은 다른 어떤 분야보다 심오하고 복잡하다. 어느 한 가지도 소홀히 할 수가 없는 것이다. 일본에서는 하나의 게임에 참여하는 인원이 7명에서 30명정도이고, 개발기간도 6개월에서 3년정도이다. 물론 더 많은 인원과 기간이

걸릴 수도 있다. 마치 한편의 좋은 영화를 찍는 듯하다. 실제로 참여인원을 스텝별로 살펴보면 제작자, 감독, 시나리오 작가, 프로그래머, 그래픽 디자이너, 뮤지션, 하드웨어 디자이너등 영화의 스텝과 너무나도 흡사하다.

이제 각각의 역할에 대해 알아보자.

1) 제작자－게임개발에 필요한 모든 지원을 한다.

2) 감독－게임의 전반적인 흐름을 감독한다.

3) 시나리오 작가－게임의 전체 줄거리를 작성한다.

4) 프로그래머－

메인 프로그래머 : 게임의 큰 줄기를 프로그래밍한다.

서브 프로그래머 : 큰 줄기에서 나누어진 한 부분을 프로그래밍 한다.

5) 그래픽 디자이너－

오리지널 그래픽 : 게임의 원화를 종이에 그린다. (캐릭터 포함.)

컴퓨터 그래픽 : 원화를 컴퓨터 화면으로 최대한 비슷하게 옮긴다.

6) 뮤지션－

뮤직 컴포서 : 게임의 BGM을 작곡한다.

사운드 제너레이터 : 게임의 효과음을 작성한다.

7) 하드웨어 디자이너－게임의 하드웨어를 설계한다.



게임제작시 기본적인 장비

게임개발을 위해서는 인원 못지않게 여러가지 장비가 필요하다. 그렇다면 게임개발에 필요한 장비에는 어떤 것이 있을까. 장비에는 하드웨어 장비와 소프트웨어 툴로 나뉜다.

〈장비의 개략도〉

* MIDI 사운드 & 컴파일러
BGM을 작곡하고, 효과음을 작성하여 연주될 수 있는 데이타로 변환시킨다.

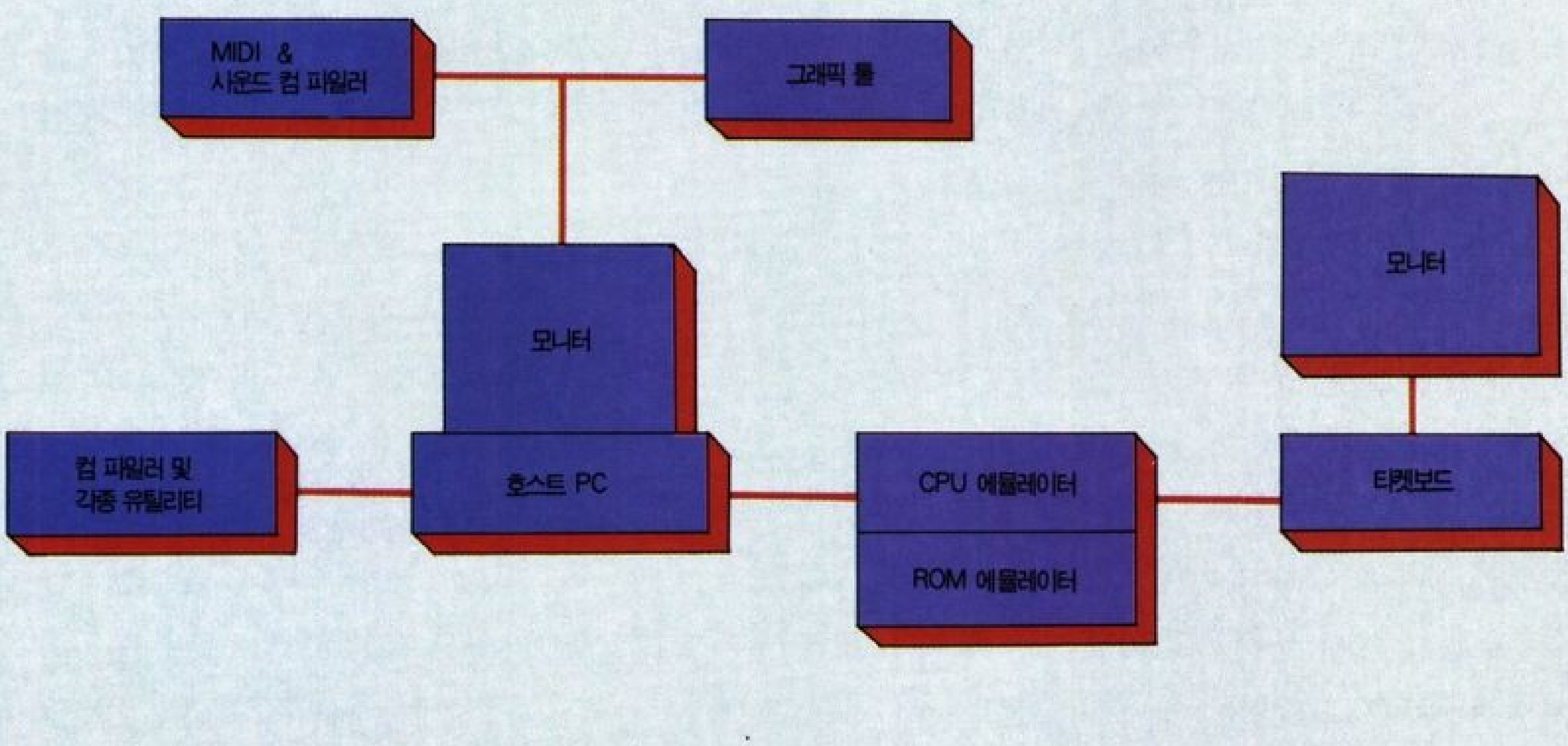
* 그래픽 툴
캐릭터, 배경을 디자인하고 맵(지도)를 작성한다.

* CPU 에뮬레이터
CPU의 역할을 대신하여 주는 장비 주로 디버그(잘못된 부분을 바로 잡는다)시 사용한다.

* ROM 에뮬레이터
게임이 ROM형일 경우 ROM의 역할을 대신해주는 장비

* 티켓보드
현재 제 작중인 게임을 실행시켜주는 보드

〈개발 장비의 구성도〉



금단의비법

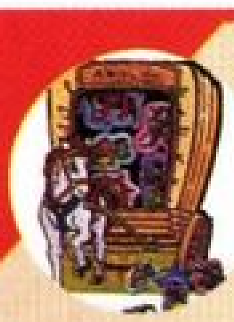


버튼조작의 세세한 움직임 속에서, 진행되는 게임의 순간 선택에 따라 금단의 비법은 무궁무진하게 당신을 기다리고 있습니다.

앗! 이럴수가... 이런 비법 있다니...!! 기쁨과 감탄을 '게임챔프'의 "금단의 비법" 코너를 통해 만끽하십시요! 또한 자신만의 비밀스러운 기술을 알려주십시요. 언제든지...

지금 '게임챔프'에서는 드래곤퀘스트 V의 비법을 찾고 있습니다! 별것 아닌 것같은 묘수라도 즉시 알려주시기 바랍니다. 전화, 우편은 물론 본사를 직접 방문해 주시는 것도 환영합니다!

다음달 본지에 실리기 위해 선정된 비법은 보너스환상 특급의 점수를 한아름 안겨드립니다!!



슈퍼패미컴
드래곤퀘스트

주인공이 없어진다!



아니! 주인공이 없다. 도대체 어디로 사라진 것일까?

더우기 이 파라메터는 무엇인가?

중요한 데이타가 사라질 두려움이 있기 때문에 자~알 생각해서 시험해보자!

몬스타를 친구로 삼았다면 적당한 몬스타를 선두로 해서 그 몬스타를 맡긴다(あずける). 그 상태로 '상태를 보다(様子を見る)'에서 조금전 맡긴 몬스타의 상태를 보자!

여기서 파라메터가 주인공으로 되어있으면 당신은 드디어 성공한 것!! 이래서 주인공이 몬스타아저씨에게 맡겨진 것이다. 이 상태로 마을 등지로 들어가면 '주인공은 부활했다'라고 표시되지만 모든 파라메터가 0으로 되어 결국 소생할 수 없다.

물론 이대로 게임을 진행하는 것은 불가능하기 때문에 시험해 볼때는 반드시 세이브를 하자!!



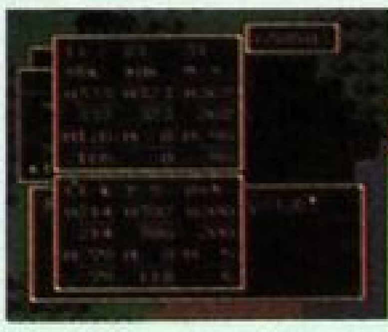
슈퍼패미컴
드래곤퀘스트

'가득참(まんたん)'을 계속 사용할 수 있다!

우선 슬라임나이트 2마리를 친구로 삼고 양쪽 모두를 일행에 포함시킨다. 이 상태에서 '가득참(まんたん)' 커맨드를 사용하자!

처음에 서있는 1마리의 MP가 없어지면 웬일인지 그 이후는 MP의 소비없이 '가득참(まんたん)' 커맨드를 사용할 수 있을 것이다.!

1회 전투를 끝낼때마다 '가득참(まんたん)'을 사용하면 거의 손상을 입지 않고 여행을 계속할 수 있을 걸!!



슬라임나이트가 2마리 있는 것이 기본 조건이다! 열심히 찾아보자!!



MP가 없어져도 '가득참(まんたん)' 커맨드를 사용하면 몇번씩이라도 회복할 수 있다! 이 얼마나 편리한 비법인가!!



슈퍼패미컴
스트리트화이터 2

컴퓨터와 같은 캐릭터로 대전할 수 있다!!



류를 선택했다면 달심 스테이지로 가 일부로 져준다



다음 스테이지는 춘리의 대전지이기 때문에 춘리를 선택, 일부로 져준다



여기서 달심을 선택해 컨티뉴를 한다. 2인 플레이는 춘리 이외로 선택해 들어간다.



달심을 이기게 한후 다음 화면으로 가자



다시한번 2인 플레이로 들어가 무승부로 한다



춘리로 컨티뉴하면 드디어 같은 캐릭터끼리의 대결이다!

스트리트화이터 Ⅱ에서 컴퓨터 캐릭터와 자신의 캐릭터를 같게 만들어 즐길 수 있는 묘수를 드디어 발견했다!

우선, 좋아하는 캐릭터를 선택하고 처음 나타난 상대에게 일부로 져준다. 그리고 컨티뉴를 하면 다음 대전지의 전용 캐릭터(여기서는 춘리라고 가정하자)를 선정 하는 것이다. 또 여기서도 일부러 져주고 컨티뉴를 선택, 컴퓨터 사용 캐릭터와 교체해 바로 2인 플레이를 들어간다.

여기서 2인 플레이는 춘리 이외의 캐릭터를 선택한다. 2인 플레이측을 이기면 다음 대전지로 이동한다. 여기에서 다시한번 2인 플레이로 게임을 진행하자!!

자! 이제 거의 완성단계 돌입!. 이제는 타임오버나 더블KO로 만들어 현재의 대전지 캐릭터를 선택해 컨티뉴를 한다.

그러면 정식으로 컴퓨터와 같은 캐릭터로 대전을 할 수 있다!! 아! 설명하기 힘들구나!!

잘 이해가 안되는 사람을 위해 예를 한번 들어보자!

예) 1인 게임으로 시작, 류를 선택해 달심의 스테이지로 가서 일부로 져주고 춘심을 선택한다. 왜냐하면 다음이 춘리의 스테이지이기때문에....

또다시 일부로 져주어 달심으로 컨티뉴한다. 다음 2인 플레이로 들어가(단, 춘리는 제외시킨다) 1인 플레이의 경우인 달심을 이기게 한다. 그러면 다시 춘리 스테이지로 가서 다시 한번 춘리이외의 캐릭터를 선택해서, 무승부로 만들어 춘리」로 컨티뉴하면 춘리 VS 춘리의 경기를 진행할 수 있다.

이정도 설명하면 누구나 이해할 수 있겠지!?



슈퍼패미컴

슈퍼마리오카트

스타트를 초고속으로 하자!!



게임이 시작되면 첫번째 불이 켜질때까지 기다리자



중앙의 문자가 꺼지는 순간 액셀레이더 버튼을 누르자



로케트같은 스타트로 경주의 선두를 달리자!



보통으로 스타트한 '피치'양과 초고속 스타트에 성공한 '구파'. 바로 이 차이이다!!

최근 스트리트화이터 2의 인기를 누르고 인기 정상을 달리고 있는 '수퍼마리오 카드'!

수퍼마리오 카트에서 스타트를 초고속으로 시작할 수 있는 비법을 소개한다! 우선 모드는 1P, 2P 모두다 무방하며 각 캐릭터가 스타트 라인에 도착하고 가장 위에 있는 신호가 점멸하고 두번째 신호가 점멸될 찰나에 액셀레이더를 누른다. 마치 잘 달리고 있는 자동차에 갑자기 스피드를 내는 것 같은 속도을 여러분을 느낄 수 있을 것이다!!

단, 이것은 순간적인 타이밍이 가장 중요하다. 너무 빨라도 안되면 늦어도 소용이 없다. 여기서 요령을 한가지 가르쳐주면, 신호의 첫번째 음이 사라지는 순간, 또는 마리오카드 GP라면 라운드 표시가 꺼지는 순간에 B버튼을 누르면 쉽게 초고속 스타트를 즐길 수 있을 것이다!!



메가드라이브

선더포스 4

무기를 언제라도 입수!



스타트직후와 미스한 뒤라도 가능하기 때문에 우선 '스타트' 버튼을 누르자!



커맨드를 입력하면 풀파워업! 단, 버튼의 배치를 변경하는 사람은 주의할것!!

플레이중에(난이도는 어느쪽도 무방하다)잠시 포즈을 누르고 "상, 우 A, 하, 우, A, C, 좌, 상, B" 순서대로 누른다. 그런 다음 포즈를 풀기 전에 방향키의 오른편을 누르면 클로우가 장착되고, 위를 누르면 모든 무기를 입수할 수 있다!!

단, 이 커맨드는 옵셥으로 조작 설정을 변경하지 않은 경우이기 때문에, 변경한 경우는 A, B, C 버튼의 지원을 잘 맞추어 변경하자



패밀리

드래곤볼 Z-III

전쟁 모드 교환 설정

스타트와 셀렉트를 동시에 누른다



맵모드에서 커맨드를 입력



전쟁모드 교체 설정 커맨드가 나타난다



2D 전투와 3D전투만으로 싸움을 계속할 수 있다

전투모드에서 전투 방법을 4가지로 설정할 수 있는 비법을 소개한다!

우선 맵모드에서 스타트와 선택을 동시에 누른다. 그럼 전쟁모드시의 전투 방법을 설정하도록 된다. 전쟁모드에서는 전부(ぜんぶ) 2D, 전부(ぜんぶ) 3D, 교체설정(きりかえ せってい)은 보통은 3D로 하고 약한 적만은 2D, 보통은 2D로 핀치할 때만은 3D로 설정할 수 있다.



패밀리

드래곤볼Z-III

적의 에너지파를 피할 수 있다!



3D 전투에서 적이 필살기의 에너지파를 방사하는 장면



아군 캐릭터에 「!」 마크가 나오면 커맨드를 입력



타이밍이 잘 맞으면 에너지파를 피할 수 있다

적이 발사한 에너지를 피할 수 있는 비법이 공개되었다!. 적이 에너지파를 사용하면 아군의 캐릭터에 「!」 마크가 생긴다. 이때 +자 버튼 위를 누르자! 타이밍을 잘 맞추면 적의 에너지파를 피할 수 있다.

이 비밀 기법은 타이밍이 제일 중요한 것이기 때문에 +버튼을 연속적으로 누르면 성공하기 훨씬 쉽다



패밀리
불의 투구아 돗지탄평
스토리만 보는 방법 소개!

컨티뉴를 해서



이른바 시나리오 모드를 선택해야 한다. 스토리만 보려면...

패스워드를 이렇게 넣어라



패스워드는 위에서 설명한 순서대로 입력해라. 잘 모르겠으면 사진을 자세히 볼 것

드디어 스토리만



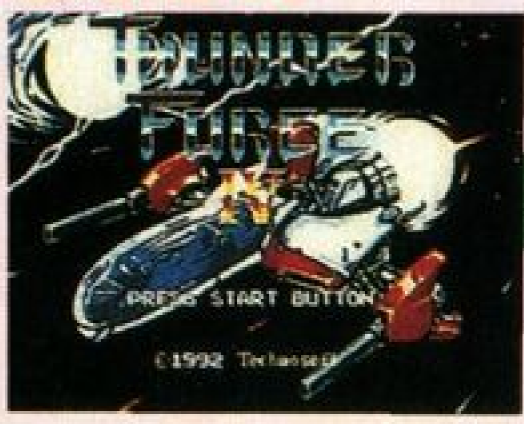
이 상태로 스토리만 계속해서 볼 수 있다!

패스워드를 입력하는 순서만 알면 게임을 하지 않고 스토리만 볼 수 있다! 그 방법을 설명하면 '불꽃(炎)의 대결전! 투구선수권'에서 "계속"을 선택하고 패스워드를 坂本, 폭풍(あらし), 탄평(彈平), 대하(大河), 육왕(陸王)의 순서대로 입력하면 시합을 단 1회도 하지않고 스토리만을 볼 수 있다. 마치 클리어한 기분이다.



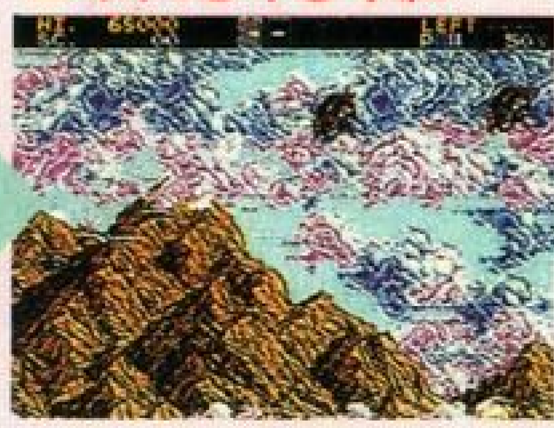
메가드라이브
선더포스4
두명의 합동작업이 가능하다니...!

컨트롤러를 2개



우선, 컨트롤러를 2개 준비하자! 2개를 갖추지 못하면 이 비법은 가능하지 않기 때문에 결사적으로 준비완료하자!!

드디어 2명이 동시에..



야! 신난다.
어느쪽도 자유자재로 움직이는구나! 한쪽이 파일롯트면 다른 사람은 항공사로서 역할을 수행한다

그러나 호흡이 안맞으면 게임 끝!



호흡이 안맞는 경우, 그것은 되돌릴 수 없는 패배이다. 게임은 서로가 사이 좋게 즐기는 것이기에 확실히 손발을 맞춰 엔딩으로 돌진!!

선더포스 4에서 두명의 플레이어가 사이좋게 게임을 즐길 수 있는 비법이 발견되었다!!

그 방법은 파트1과 파트2 양쪽을 접속만하면 모든 것이 OK!. 이것만으로 1플레이어와 2플레이어 양쪽에서도 선더포스를 가지고 자유자재로 작동시킬 수 있다. 그런 다음 두명의 플레이어가 호흡을 맞추어 진행하면 박진감 넘치는 무적의 선더포스를 구경할 것이다!

게임챔프 독자들에게 건투를!

알림

챔프마당

옛날에는 5일 마다 장터가 생기는 때가 있었데요. 그때는 각자 구하고 싶은 물건과 자신이 팔고 싶은 물건을 갖고 나와서 다른 사람과 교환하기도 하고, 돈을 모아 사고 싶은 물건을 사기도 했답니다.

역시 게임기의 세계에도 이런 장소는 필수적이라고 생각해요. 그래서 저의 게임챔프에서는 이런 장터 코너를 새롭게 만들어 봤습니다. 장터의 마당에서는 여러분이 쓰시던 물건을 깨끗이 단장하여 다른 사람에게 물려 주세요.

여러분은 시장에 가보신 적이 많으세요? 어렵게 흥정해 좋은 물건을 값싸고 부담없이 구입할 수 있는 장터 말이에요.

요령

저의 챔프마당에 오실분은 아래와 같은 요령으로 참여해 주시면 선정하여 실어드리겠어요. 말투가 여자 같다고요? 사실은 남자에요.

1. 관제엽서를 사온다. 보내는사람, 받는사람의 주소와 이름을 쓴다.
2. 후면으로 넘긴다.
3. ① ② ③ ④ 번중 자신이 좋아하는 것을 선택하여 작성한다.

① 〈드림〉: 자신의 물건을 다른사람에게 준다. 〈드림〉 판매물건 : 드래곤퀘스트5 판매조건 : 그냥가지세요. 연락시간 : PM7-PM10 연 락 처 : 123-4989 이　　름 : 게임돌이	② 〈받음〉: 자신이 갖고 싶은 물건을 구해달라 부탁한다. 〈받음〉 구매물건 : 수퍼패미콤 구매조건 : 공짜로 주세요. 연락시간 : PM7-PM10 연 락 처 : 123-4949 이　　름 : 게임돌이
③ 〈쌤쌤〉: 자신의 물건과 바꾼다. 〈쌤쌤〉 교환물건 : 패미리 쌤쌤조건 : 수퍼패미컴 연락시간 : PM7-PM10 연 락 처 : 123-4989 이　　름 : 게임돌이	④ 〈알림〉: 독자에게 알리고 싶은말 쓴다. 〈알림〉 알 릴 글 : 오늘은 저의 생일입니다.(10글자내) 연락시간 : PM7-PM10 연 락 처 : 702-0000 이　　름 : 게임돌이

4. 집을 나간다.
5. 우체통에 엽서를 넣는다.

*** 주의**

위 글을 보내주실때 장난으로 작성하시거나 규칙을 잘 지켜 주시지 않으면 장터의 마당에는 출입금지 입니다. 그리고 관제엽서를 꼭 사용하세요. 마감은 매월 30일 까지 입니다.

*** 보내실곳** : 서울 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층
게임챔프 '챔프마당'담당자앞



알림



버그를 잡아라

버그(BUG). 영어사전에 곤충, 고장, 결점등을 나타내는 명사로 표시돼 있습니다. 「버그를 잡아라」는 더욱 좋은 게임지를 만들어 독자 여러분에게 보답키 위한 「게임챔프」의 작은 사명감에서 마련했습니다.

「게임챔프」 창간!
수많은 날들을 밤낮없이 달려올 수 있음은 독자 여러분의 성원에 힘입은바 크지요. 기필코 일본 게임지에 버금가는 훌륭한 게임지를 만들어 달라는 여러분의 수많은 격려편지는 저희들에게 큰 힘이 되었습니다. 앞으로 「게임챔프」창간호부터 표지와 광고를 포함, 모든 지면에 걸쳐서 게재된 내용중 BUG(버그-잘못된것 : 사진, 글자 등)를 잡아내어 편지나 우편엽서를 이용, 「게임챔프」 편집팀으로 보내주십시요. 보내주신 내용은 충실히 반영되며, 추첨을 통한 일정 독자에게는 상품을 드리고 다음호에 이름을 게재합니다. 물론 정확히 BUG(버그)를 지적해주신 독자에게는 추첨을 통해 일정의 보너스 점수를 드립니다.

보내주신 독자 여러분의 소중한 의견 하나하나는 이 땅에 진정한 게임지 역사에 새로운 지평을 여는 활력으로 살아 숨쉴 것입니다. 뜨거운 사랑으로 많은 참여 바랍니다.

보내주시는 방법
우편엽서 〈뒷면〉

사진을 (복사또는 오려서 붙인다)

(10)월 호 버그.
69P 중간에서 사진 →
사진과 내용이 안 맞는다.
173P 위에서 네째줄 → 있읍니다( ), 있습니다( )
190P 8째줄에서 15째줄까지의 내용이 ...인데.....이기 때문에 틀리다.

보내주실 곳 우편번호 : 140 - 111
서울 용산구 원효로 1가 116-2, 지산빌딩 3층
「버그를 잡아라」 담당자 앞

겜훈장

안녕하세요. 겜훈장입니다. 헉헉~ 왜 이리 바쁜지 모르겠어요. 이곳저곳에서 싸움판 보고서(드래곤볼Z Ⅲ, 드래곤퀘스트 V 완전 공략본)가 전국에서 연일 유명세를 치르는 바람에 내가 다 정신이 없을 지경입니다. 헉헉~ 정말 대단해요.

창간예비호에 내 소식이 나간 이후, 전국 각지의 학동들한테 눈물없인 읽을 수 없는 답장(질문 포함)들이 속속 답지하고 있걸랑요. 한 학동은 아예 게임에 관련된 소식이 듬뿍 담긴 서신을 예쁜 그림과 함께 보내주었어요. 나를 위해서 말이예요.
너무 감동적이지 않아요? 나는 너무 감동을 받았어요.

한편으론 훈장앞에서 한자 강의하는 격이라는 생각이 안든 것은 아니예요. 그러나 얼마나 정성스러워요. 안 그래요. 애독자 여러분 나를 꼭 도와주셔야 돼요. 우리 전에 약속했죠? 질문의 대상은 지난달 분석게임에 대해서만 입니다.

내게 질문해 주실 때는 반드시 우편엽서나 편지를 이용한다는 것도요. 이점 잘 기억하세요. 머리가 별로 좋지 않은 학동이 누구인지 내가 나중에 명단 발표합니다.

애독자 여러분! 정말 만나서 반가와요. 나는 애독자 여러분과 게임챔프의 세계(시공을 초월한 세계)에서 항상 같이 있습니다.

보내주시는 방법
우편엽서〈뒷면〉 또는 편지지

겜훈장님 전상서. 겜훈장님 기체후 일양 만강하옵니까.
제가 많이 부족한 관계로 겜훈장님께 한 수 배울까 하옵니다.

묻고 1 : 드래곤볼Z Ⅲ에서 이마에 눈이 하나더 달린 사람이 누구예요?

묻고 2 : 겜훈장님은 너무 너무 멋있는 것 같애요. 비결이 뭐예요

→ 우편엽서/편지지

보내주실 곳 우편번호 : 140 - 111
서울 용산구 원효로 1가 116-2, 지산빌딩 3층
게임챔프 겜서당내 겜훈장 앞



이 사람을 모르시나요

함께 노래 부르던 유치원 때도 좋고, 함께 울고 웃던 국민학교 때도 좋습니다. 함께 경쟁하며 공부하던 중,고등학교 때도... 그리운 친구를 누구나 마음속에 간직하고 있습니다. 그리고 생각해보면 진한 그리움을 가져다 줍니다. 잊고 지내지만 가끔은 떠오르는 친구(여자친구,남자친구 포함)를 다시 찾고 싶지 않으세요. 이사, 전학 등 여러가지 사정으로 인해 잃어버린 옛 친구를 다시 만나고 싶지는 않으신가요.

「게임챔프」는 애독자 여러분의 소중한 만남에 징검다리 역할을 다하고자 합니다. 자신이나 만나고 싶은 친구의 사진을 그 때의 이야기등과 함께 보내주세요. 많은 친구들이 찾고 있습니다.

보내주시는 방법

만남 하나〉 꼭 편지를 이용하세요.
만남 둘〉 사진을 함께 동봉하되, 찾고자 하는 친구와의 이야기를 함께 적어 보내주세요. 이야기를 읽어보면 찾고자 하는 친구가 금방 알아볼 수 있게요(사진은 자신 및 친구가 함께 있는 모습을 보내 주시면 좋지만, 그렇지 않을 경우 한 쪽의 사진만을 보내주셔도 괜찮습니다.)
만남 셋〉 반드시 자신의 주소 및 전화번호를 적어주세요.

보내주실 곳
우편번호 : 140 - 111
서울 용산구 원효로 1가 116-2, 지산빌딩 3층
게임챔프「이 사람을 모르시나요」 담당자 앞

신작발매정보

신작발매 스케쥴을 한눈에 볼 수 있다니...!?
게임챔프 독자여러분!!!
하루가 멀다하고 쏟아지는 게임팩들에 대해 당황하지는 않습니까?
기다려지는 게임이 언제쯤 나올까 궁금도 하지요!.
저희 게임챔프의 '신작발매 정보'에서는 이런 분들을 위해 새로나올 게임에
대한 날짜와 일본 현지가격을 직접 공수해
신속하고 정확하게 알려드리겠습니다.
자! 이제부터는 타 게임잡지와 모든 것이 다른 저희 '게임챔프'와 함께
게임정보의 선두주자가 되십시요!!.

패미컴

발매일	게임명	회사명	가격
11/27	교로짱 랜드	히로	5,800엔
11/27	타이니툰어드벤처2	코나미	4,900엔
11/상순	톰과 제리	얼트론	6,800엔
11/중순	훼라리	코코넛 저팬	7,200엔
11/하순	바코드 월드	산전자	7,200엔
11/예정	바카라	포니캐니언	5,800엔
11/미정	스위치브레이드	겜코	6,500엔
11/미정	콜럼부스	도미	7,500엔
11/미정	RPG인생게임	다카라	7,800엔
11/미정	공룡전대 쥬렌자	엔젤	6,000엔
12/4	작은 도깨비	밥프	6,800엔
12/4	장기명감 '93	핵터	6,800엔
12/11	배트맨리턴즈	코나미	5,800엔
12/18	휘릭스 더 캬트	허드슨	5,800엔
12/상순	요정이야기	쟈레코	미정
12/상순	고릴라맨	요네자와 PR21	6,900엔
12/중순	카지노다비	요네자와 PR21	5,500엔
12/하순	야구인생 일직선	사미	7,300엔
12/하순	열혈격투전설	테크노스저팬	6,500엔
12/미정	록맨 5	캡콘	7,800엔
12/미정	대전쟁 세이버	팜플레스트	7,300엔
12/미정	카부토	빅 동해	미정
12/미정	괴도 슈가	빅동해	미정
12/미정	와갼랜드3	남코	6,500
12/미정	울트라맨 구락부	엔젤	6,800엔
12/미정	SD 간담 가챠폰전사 V	유타카 반다이	6,800엔
12/미정	소년 마술사 인디	IGS	7,900엔
12/미정	훼미스타 '93	남코	미정
93년 예정	F1센세이션	코나미	5,800엔
93년 예정	골프 '93	지오원	6,900엔
93년 예정	가면 라이더 SD	엔젤	6,500엔
93년 예정	알마지로2	IGS	6,900엔
93년 예정	돗지탄평 2	산전자	미정
93년 예정	배틀 베이스볼	팜플레스트	8,600엔

수퍼패미컴

발매일	게임명	회사명	가격
11/8	수퍼 삼국지 3	광 영	14,800엔
11/21	카코마 나이트	DATAM포리스타	7,800엔
11/27	백열프로야구 '93	EPIC소니레코드	9,500엔
11/27	아랑전설	다카라	9,800엔
11/상순	사이버나이트	던킨하우스	8,900엔
11/중순	레너스 고대기계의 기억	아스믹	9,600엔
11/중순	SWIV	코코넛저팬	9,500엔
11/하순	중장기병 발켄	메사이야	8,800엔
11/하순	수퍼발레2	비디오시스템	8,800엔
11/하순	파워아스리트	가네코	8,500엔
11/하순	북두의 권 6	동영동화	8,900엔
11/하순	대결 브라스난바즈	레이저소프트	8,500엔
11/하순	슈퍼 F1 영웅	바리에	8,900엔
11/하순	내일의 죠	케이어뮤즈먼트	8,900엔
11/하순	로얄 콘케스트	쟈레코	8,500엔
11/하순	비룡의 권 S	컬쳐브레인	9,700엔
11/하순	SD 비룡의 권	컬쳐브레인	미정
11/미정	메자타이틀	아일렘	8,800엔
11/미정	미키 매지컬 어드벤처	캡콘	8,500엔
11/미정	간포스	아일렘	8,300엔
11/미정	휴먼 그랑프리	휴먼	9,700엔
11/미정	히로전기	팜프레스트	9,600엔
11/미정	우시오토토라	유타카반다이	8,800엔
11/미정	손가스타	야노망	9,000엔
11/미정	아메리카 횡단	도미	8,700엔
11/미정	키네시스	알트론	8,800엔
11/미정	오우가전쟁	퀘스트	9,600엔
11/미정	실버사가2	세타	9,500엔
11/미정	아우타 월드	빅터 음악산업	8,800엔
11/미정	위저드리 5	아스키	9,800엔
12/6	화이널환타지5	스퀘어	9,800엔
12/11	스텔레스	헥터	9,700엔
12/11	어메이징 테니스	팩인비디오	8,800엔
12/14	기동전공 다이온	빅동해	8,500엔

12/18	다이니튠어드벤처	코나미	8,000엔
12/18	슈퍼킹업	미사엔터테이먼트	7,700엔
12/19	반숙영웅	스퀘어	9,500엔
12/상순	슈퍼블랙퍼스	핫비	9,800엔
12/상순	피쵸 드림	RIOT 일본 텔리넷	8,900엔
12/상순	사상최강의 퀴즈 결정전	요네자와 PR21	8,900엔
12/하순	랏싱비트란	쟈레코	미정
12/하순	2020년 슈퍼베이스볼	케이 어뮤즈먼트	8,900엔
12/하순	백열 프로야구 '93	에픽 소니	9,500엔
12/하순	컴뱃 라이프스	테크노스저팬	9,300엔
12/미정	흐느끼는 용	IGS	9,700엔
12/미정	워리를 찾아라	도미	9,500엔
12/미정	세프텐트리온	휴먼	8,500엔
12/미정	드래곤 어스	휴먼	8,500엔
12/미정	비디오키드	켐코	8,500엔
12/미정	탑 레이사 2	켐코	8,900엔
12/미정	란마 1/2	메사이야	9,600엔
12/미정	크리스티월드	아크레임저팬	8,000엔
12/미정	슈퍼스타워즈	빅터음악산업	8,800엔
12/미정	엑터리온	테크모	8,900엔
12/미정	SD간담 외전 2	반다이	9,500엔
12/미정	죠죠의 이상한 모험	코브라팀	9,500엔
12/미정	배틀사커	반플레스트	9,500엔
93/예정	메탈맥스 2	데이타이스트	미정
93/예정	바틀택	백터음악산업	8,800엔
93/예정	이하트보이야기	헥터	9,700엔
93/예정	수퍼 소코반	팩인비디오	6,800엔
93/예정	화이널화이트2	캅콘	8,500엔
93/예정	강철의 기사	아스믹	미정

PC엔진

발매일	게임명	회사명	가격
11/20	PC원인시리즈 PC전인	허드슨	6,500엔
11/20	테렉레스터 2	일본물산	6,900엔
11/미정	신장의 야망	고에이	미정
12/4	도태랑전설 외전	허드슨	6,500엔
12/11	봄버맨 '93	허드슨	6,500
12/미정	21에몬	일본전기	6,800엔
12/미정	F1 서커스 '92	일본물산	미정
12/미정	마블마드네스	댄겐	미정
PC CD-ROM			
11/20	심어스	허드슨	6,800엔
11/27	지상최강군단	데이틱	6,800엔
11/상순	초형귀	메사이야	7,200엔
11/하순	래밍스	산전자	7,200엔
11/미정	TECMO WORLDCUP 수퍼사커	메디아링	7,800엔
11/미정	블란더즈	IGS	9,700엔
11/미정	우주전함 야마트	휴먼	미정
11/미정	진. 삼국지	나그쟈트	8,500엔
11/미정	다운타운 열혈행진곡	나그쟈트	미정
12/4	수퍼슈왈츠실트	공화당스타지오	7,800엔
12/4	GOODS	피씨엠컴프리트	미정
12/18	브라이 2	리버힐소프트	7,800엔

12/중순	상해 3 드래곤즈아이	강담사	미정
12/미정	이미지화이트 2	아이레무	미정
12/미정	스트레이로드	IGS	8,700엔
12/미정	몬스타메이커	NEC어배뉴	미정
12/미정	슈퍼다라이어스	NEC어배뉴	미정
12/미정	사쿠 1, 2	RIOT	미정
12/미정	초시공요새 마크로스	메사이야	7,400엔
12/미정	제로욘 점프2	메디아링	7,800엔
12/미정	그라디우스2	코나미	미정
12/미정	모토로다 MC	메사이야	7,200
12/미정	짐파워	마이크로월드	미정
12/미정	더블 드래곤2	나그쟈트	미정
93년/예상	메타모쥬피타	일본전기	6,800엔
93년/예상	스타트링오딧세이	레이포스	미정

메가드라이브

발매일	게임명	회사명	가격
11/8	삼국지 3	고에이	14,800엔
11/20	닌자외전	세가	6,800엔
11/24	소닉 2	세가	6,800엔
11/27	장카즈하이	심스	8,800엔
11/하순	파워 아스리트	KANEKO	8,500엔
11/미정	사이드포켓	데이트이스트	5,800엔
11/미정	간트렛	덴겐	미정
11/미정	볼 잭스	남코	미정
12/4	GODS	피씨엠컴플리트	미정
12/4	란파트	덴겐	6,800엔
12/11	G-LOC	세가	6,800엔
12/11	수퍼 인 2	세가	6,800엔
12/18	머신 사커	세가	6,800엔
12/18	RB 14베이스 볼	덴겐	미정
12/중순	CAL 50	비스코	8,300엔
12/하순	F1 슈퍼라이선스	바리에	9,000엔
12/미정	스틸 터론즈	덴겐	미정
12/미정	T.M.N.T 리턴	코나미	미정
12/미정	AYA	데이터웨스트	미정
93/예정	J링사커	세가	미정
메가 CD-ROM			
11/13	타임걸	울프팀	7,800엔
11/20	애프터버너 3	CSK종합연구소	8,400엔
11/상순	전인 알레스타	컴파일	6,800엔
11/하순	자기중심파2	게임어스	7,800엔
11/미정	A랑선더	RIOT일본텔리넷	7,400엔
12/예정	POP'N LAND	슐드웨이브	미정
12/예정	프리센스 노스텔지아	슐드웨이브	미정
12/미정	천무 메가CD 스페셜	울프팀	미정
12/미정	화이널화이트	세가	미정
93/봄	환영도시	마이크로캐빈	미정
93/예정	스위치	세가	미정
93/예정	철도은하 999	RIOT일본 텔리넷	7,800엔
93/예정	사이보그 009	RIOT일본 텔리넷	7,800엔
93/예정	CD소닉 2	세가	미정
93/예정	엑스 1,2,3	울프팀	미정
93/예정	테라포밍	팩인비디오	6,900엔

게임챔프

1992.12

통권 1호

발행겸 편집인/서인석

편집장/조 신

취재차장/김종배
취재/김두원.강준완.조영주.김종철
통신원/김경헌(일본)
최형철(미국)
이남미(프랑스)

미술차장/강경구
미술/원선영.이재현.국부길

영업차장/고기원
영업/최석룡

광고대리/이형원
광고/이성환
관리.기획/손대현.이영희.김혜영

발행/(주) 제우미디어
우 140-111
서울 용산구 원효로 1가 116-2
지산빌딩 3층
TEL : 702-3211/4
FAX : 702-3215

인쇄/(주)삼성출판사
사진식자/오방기획

등록일자/1992.10.5
등록번호/다-2487
임시 보급특가/5,800원
1년 정기구독료/44,000원

.본지는 한국간행물 윤리위원회의
윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

정기구독 신청안내

게임챔프는 독자들이 필요로하는 좋은 부록을 만들어 수시로 「임시보급 특가」로 판매합니다. 때문에 정기구독 기간내에는 매월 4,000원의 일정가격으로 공급받으며 회원카드를 비롯한 푸짐한 혜택 을 받으실수 있는 정기구독 신청 을 하시는 편이 독자들에게는 훨씬 이득입니다.

■정기구독자에게 드리는 혜택

특전 1 : 매월 초부터 말일까지 정기구독 신청자를 모아 추첨 3명 슈퍼컴보이 무료 증정

특전 2 : 게임챔프에서 향후 1년내 발간되는 단행본들 (드래곤볼 ZⅢ,드래곤 퀘스트 V 포함)중 원하는 책 1부 무료 증정

특전 3 : 정기구독자에게는 향후 게임챔프 발간되는 모든 단행본 구입시 20% 할인

특전 4 : 게임챔프 정기 회원카드 우송

특전 5 : 게임챔프 정기회원 카드 지참시 본사 특약, 게임팩 가게에서 게임팩과 게임기 구입시 10% 할인 혜택 (정기구독 신청자에 한해 전국 특약 게임업체 리스트 우송해 드림)

특전 6 : 게임챔프에서 주최하는 각종 행사 참가자격 자동부여

특전 7 : 1,000 챔프 보너스 티켓 증정

특전 8 : 정기구독 기간내에는 책값 변동 및 임시 특가시에도 동일 가격에 공급

■신청방법

• 은행온라인을 이용할 경우

은행 온라인을 이용 1년 정기구독료 44,000원을 입금시키신후 본사에 전화를 주십시요. 온라인 번호는 다음과 같습니다.

입금은행	온라인 구좌번호	예금주
외환은행	105-22-00360-9	제우미디어
서울신탁	22107-2684704	서인석
농 협	033-01-168361	서인석
국민은행	822-01-0154-709	서인석
제일은행	325-20-263169	서인석

• 은행지로를 이용할 경우

은행의 99번 지로 창구에 있는 지로용지를 이용 ,지로번호 3039256번으로 입금해 주십시요.

• 우체국 우편대체를 이용할 경우

우체국에 가셔서 우편대체 용지에 계좌번호 010025-31-1455864 번으로 입금하시거나 또는 소액환으로 등기 우편 발송

• 입금후 게임챔프로 전화 연락 주세요!

입금전화 및 정기구독문의 : 702-3211/4 「정기구독 담당자」앞



SAMSUNG Electronics
새로운 게임의 마술사—
알라딘보이가 왔다!
삼성게임기의 새로운 이름—
알라딘보이라 불러주세요
16비트, 8비트, 핸디—
이제, 게임에 마술을 건다!
게임에 마술의 시대를 연다— 삼성게임기 알라딘보이
명령만 내리면 펼쳐지는 엄청난 게임, 빨려들듯한
화면에 현장같은 사운드 ——
게임의 세계를 주름잡던 게임의 왕자 삼성게임기가
알라딘 보이로 새롭게 태어났습니다.
16비트에서 8비트, 핸디알라딘보이까지 ——
게임기는 이제 알라딘보이라 불러주세요.
삼성게임기 ——
알라딘보이
16-BIT
수퍼 알라딘보이 (16비트)
•SPC-200R : ₩185.000
(죠이패드 1개, 4메가 게임팩 1개, RF 단자 1개포함)
•SPC-201R : ₩165.000
(죠이패드 1개, RF 단자 1개 포함)
알라딘보이 (8비트)
•SPC-100NG : ₩135.000
(S/W내장, 죠이패드 2개, 전자총, 전자총용게임팩 1개, RF 단자 1개포함)
•SPC-100N : ₩119.000
(S/W내장, 죠이패드 2개, RF 단자 1개포함)
SPC100NG에는 전자총과 전자총용 게임팩이 들어있어 더욱 박진감있는 게임을 즐길 수 있습니다.
핸디알라딘보이 (휴대용)
•SPC-150V : ₩198.000
(게임팩 1개포함) (TV튜너 별매)
※ 표시된 가격은 권장소비자 가격입니다.
제품문의
■알라딘보이 영업부 : 서울시 강남구 삼성동 170번지 대윤빌딩 TEL : 559-2187~9 ■알라딘보이 총판점 : (서울) ● 하이콤 : 795-5765
● (주) 씨에코 : 715-3131 ● 호키포키 : 716-8808~9 ● 게임랜드 : 716-1226 ● 슈퍼게임 : 713-4374 ● 게임라인 : 713-7300
(부산) ● 광복 : 245-0136 (대구) ● 대구게임랜드 : 421-5234 ● 특수기기 : 753-5006 (대전) ● 태원상사 : 252-1309
(마산) ● 마산컴퓨터테크 : 97-9881 (광주) ● 광주콤 : 228-6652 (제주) ● 게임토피아 : 58-0815
■구입문의 : 알라딘보이 총판점, 전국 유명백화점, 쇼핑센터, 가전대리점 및 컴퓨터전문점
휴먼테크
삼성전자
게임챔프 '92/12